TELJES JÁTÉKPROGRAM: TOTAL ANNIHILATION

VALÓSIDEJŰ STRATÉGIA - PC GURU 1997/12 - 98%

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/01

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

NO ONE LIVES FOREVER

HITMAN CODENAME 47

3 EXTRA GAMING GUIDE

RED ALERT 2

WIZARDS & WARRIORS

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

TOMB RAIDER CHRONICLES

132 OLDAL + 3 CD + POSZTER

1646 Ft

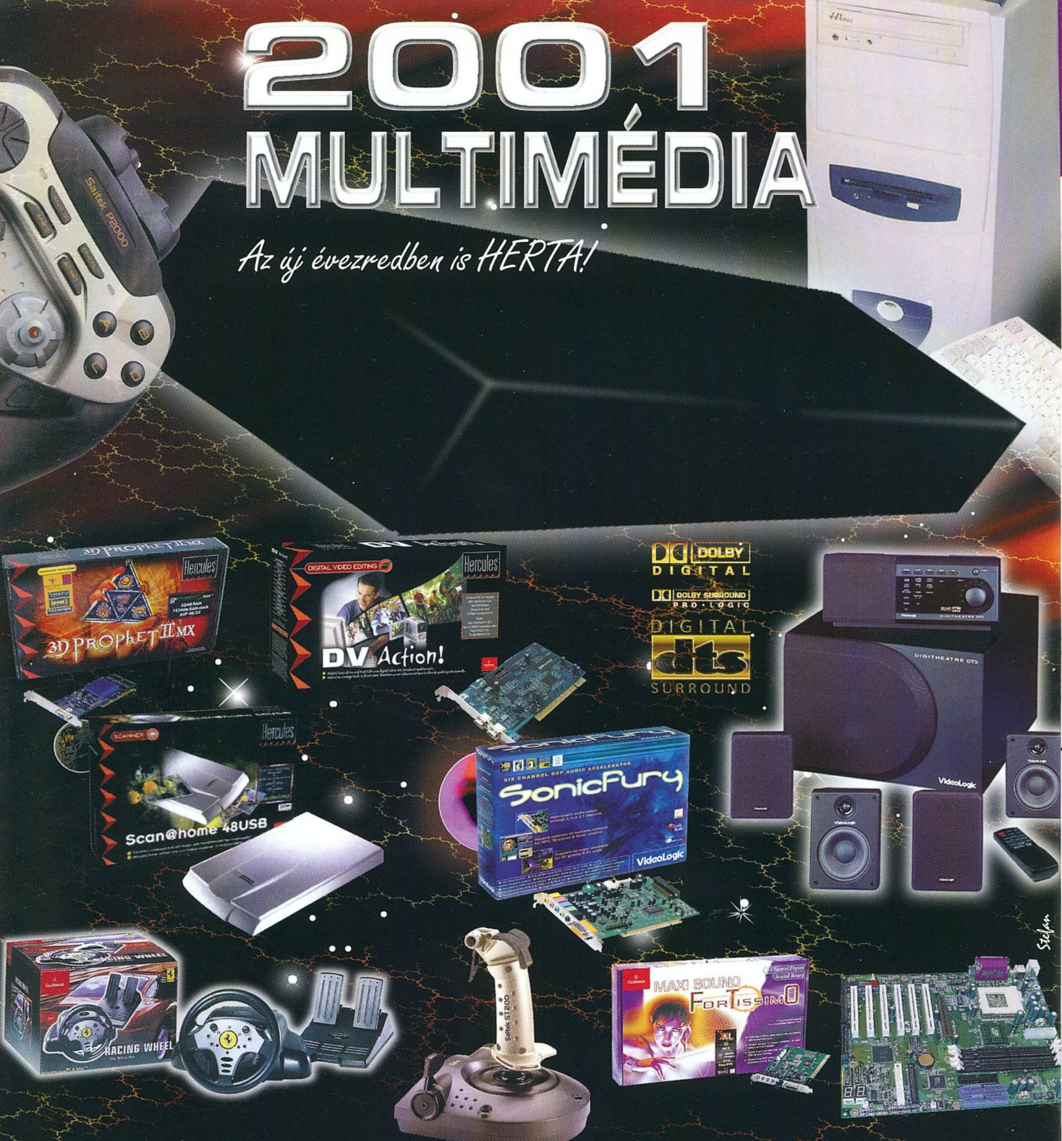
9771217638003 00101

BEMUTATÓK: SCHIZM, MICROSOFT TRAIN SIMULATOR, UNDYING, EUROFIGHTER TYPHOON QUAKE 3 TEAM ARENA, ARCANUM, THEME PARK INC, MAGELORDS

JÁTÉKLEÍRÁS: CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01, TONY HAWK'S PRO SKATER 2, CULTURES, BLAIR WITCH VOLUME 3, DELTA FORCE LAND WARRIOR, GUNMAN CHRONICLES

DEMÓK A CD-N: SACRIFICE • SHEEP • PACIFIC WARRIORS • PROJECT IGI • SPACEHASTE

A PC GURU minden példányához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!



ORCA Hercules Saitek Guillemot

VideoLogic CHERRY THRUSTMASTER®

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020

Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

www.orca.hu

GERICOM
German Industrie Computer

www.acomp.hu

Millennium II

- 15.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 750MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM (512MB bővíthető)
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5“ floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

899.900 Ft

Canon BJC 85

SZÍNES HORDOZHATÓ NYOMTATÓ

A BJC-85 a Canon legújabb hordozható nyomtatója az utazó profik számára. A kifinomult körvonalak a nyomtatónak elegáns megjelenést kölcsönöznek. Teljesítményben hozza, amit idáig csak az asztali nyomtatójától várhatott el. Kompakt, kényelmes, zajtalan megoldást nyújt bárhol és bármikor. Mindezt hihetetlenül jó minőség mellett 720 dpi felbontással, cseppmodulációs technológiát alkalmazva. Természetesen a minőség nem megy a sebesség rovására. A BJC-85 egyetlen perc alatt képes öt fekete-fehér vagy két színes oldalt előállítani.
A BJC-85 kicsiny méretével és könnyű súlyával teljes mobilitást biztosít. Az ultravékony univerzális hálózati adapterrel és az opcionális akkumulátorral a világ bármely pontján használhatja.

69.900 Ft

PHANTOM

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- HOMEBASE kiegészítővel
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Celeron 600MHz
- 192MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

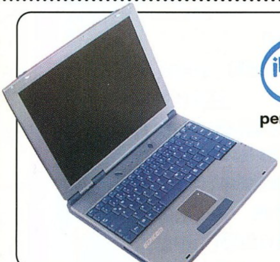
699.900 Ft

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

799.900 Ft

A legújabb GERICOM modell forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP“ HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a 2x Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

WEBBOY



pentium® III — celeron™ PROCESSOR

- 12.1“ HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

339.900 Ft

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

399.900 Ft

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

489.900 Ft

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

OVERDOSE II

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 512MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg
- Hordtáska

pentium® III — celeron™ PROCESSOR

Overdose Polo

- 12.1“ HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

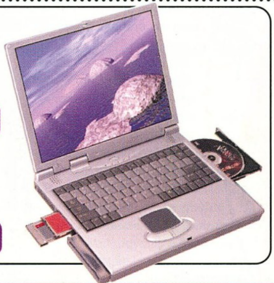
319.900 Ft

- 14.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

489.900 Ft

- 14.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 18GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

579.900 Ft



Compugroup 1077 Budapest, Rózsa u. 35. Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu
Compugroup 6700 Szeged, Móra u. 38. Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu
Compugroup 9000 Győr, Nagy Imre u. 8. Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu
Gardex 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel: 06-99 524-250
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. Tel: 220-05-90, speci@speci.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Media Markt

INTRO

Alaposan felgyorsultak az események az év végére. A karácsonyi áradat az utolsó pillanatban tetőzött, s éppen most borította el a szerkesztőséget. Lara kisasszony ötödször is felöltötte ledér kalandorszerelését, előbányászta pisztolyait, s új kalandok után nézett. A gond csak az, hogy maga a program szinte semmiféle változáson nem ment keresztül az évek során. Nincs viszont hiány a trónkövetelőkből. A No One Lives Forever és a Hitman elképesztő sikert aratott a szerkesztőség berkeiben, öröm volt látni, mennyi új ötlet rejtőzik még ezekben a stílusokban. A Mechwarrior Vengeance is váratlanul becammogott. A sorozat legújabb tagja már a Microsoft védőszárnyai alatt kerül a boltokba. A kidolgozás igényes, bár a harmadik rész hangulatát szerintünk nem tudta visszaadni. Ebben a hónapban nem fukarkodtunk a végigjátszásokkal, külön szeretnénk kiemelni az Escape from Monkey Island™ét, mely komoly veszélyt jelent a rekeszizmokra. Az esetleges mellékhatásokért a szerkesztőség semmiféle felelősséget nem vállal! Végigjátszottuk a Red Alert 2-t és a Wizards & Warriorst is, szintén csak ajánlani tudjuk mindkettőt.

Reméljük, hogy a 2 CD-s Total Annihilation kellemes karácsonyi ajándék lesz mindenkinek!

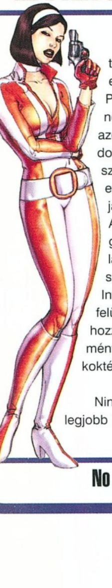
Sajnos az év végén bekövetkezett az, amit semmiféleképpen nem tudtunk elkerülni, vagyis az áremelés. Ennek mértékét igyekeztünk úgy megszabni, hogy ne haladja meg az éves inflációt.

Továbbra is olyan újságot akarunk készíteni, melyben az olvasó a legfontosabb, s a már elért színvonalból nem kell engednünk.

Ez úton szeretnénk mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánni.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA



Ha két nappal ezelőtt megkérdezi tőlem valaki, hogy melyik a legjobb egyjátékos módra kiélezett First Person Shooter, akkor gondolkodás nélkül rávágtam volna: Half Life. Most azonban félre kell tennem a Sierra gondozásában megjelent Valve csillagot, hiszen az „emberszimulátorok" etalonját ezentúl No One Lives Forevernek hívják. S hogy miért? A válasz egyszerű: A Monolith által kifejlesztett LithTech grafikus motor fantasztikus látványvilággal ajándékozza meg a kategória szerelmeseit, ehhez társul a Fox Interactive minden eddigi programot felülmúló lebilincselő története, és a hozzá párosuló kihívásokkal teli játékélmény, ez így együttesen tökéletes Bond-koktélként realizálódik a képernyőn.

Nincs mese, megszületett a 2000. év legjobb FPS-e!

No One Lives Forever

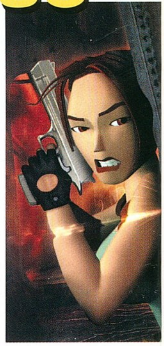
NEWS

8 Ultima Online: Third Dawn
8 Etherlords
9 European Super League
9 Robin Hood: Defender of the Crown
9 Desert Storm
10 EverQuest: Scars of Velious
10 Codie Awards
11 Fur Fighters
11 SabreWing
12 Star Wars Galaxies
12 Október legjobbjai
12 Baldur's Gate II patch
13 The Typing of the Dead
13 Dragonriders: Chronicles of Pern
13 Stronghold
14 Majestic
14 Mummy
14 EverQuest botrány
15 Tropico
15 Planetside

JÁTÉKLEÍRÁS

28 No One Lives Forever – Tökéletes kémhatás
32 MechWarrior 4: Vengeance – A méret a lényeg
36 – Escape from Monkey Island – Yikes!!
38 Hitman: Codename 47 – Max Payne nyomdokain
40 Championship Manager 00/01 – Kell egy kis táblázat
42 Tony Hawk'S Pro Skater 2 – Tökéletes konzoladaptáció
44 Cultures – Kultúrális Vikingörökségünk része
46 Blair Witch Volume 3 – Ahogy az egész elkezdődött
48 Delta Force Land Warrior – Mesterséges unintelligencia
50 Tomb Raider Chronicles – Béke poraira
53 Gunman Chronicles – Besült!
54 Red Alert 2 Gaming Guide – A vörös riadó lefújva
60 Moorhuhn Jagd 2 Gaming Guide – Fajdkakas invázió
62 Escape from Monkey Island GG – Ökörségek tárháza
70 Wizards and Warriors GG – Még mindig klasszikus RPG
78 Grand Prix 3 beállítások II. – A boxutcában
80 Mentőöv
82 Cheat

50



36

Yikes! Sajnálom, de hirtelen nem jutott eszembe bevezető egy Lucasarts-kalandjátékhoz, amelyben Guybrush Threepwood nevű egyén, majmok, szellemlózok, Stan és hasonló kétes elemek szerepelnek.

TARTALOM

BEMUTATÓ

16 Schizm: Mysterious Journey – Myst n+1
17 Microsoft Train Simulator – Virtuális vonatok
18 Undying – Clive Barker tollából
22 Eurofighter Typhoon – A jövő vadászgépe
24 Quake III Team Arena – Éljen a csapatszellem
25 Theme park INC – Kicsit komolyabban
26 Arcanum - betateszt – Ronda, de finom
27 MageLords – Valós idejű fantasy stratégia

26

54

RED ALERT 2

62

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

70

WIZARDS & WARRIORS

TALLÓZÓ

84 Hardware hírek
88 FinePix MX-4900Zoom
89 MP-3000
92 All-in-Wonder Radeon
93 Tempest sztereó erősítő
94 Túl az x86-os siralomvölgyön IV.
96 Logitech egerek
97 GameMax
98 CL 3D Blaster Ultra
99 Gravis játékvezérlők
100 Sony CMD-J5
101 Ericsson T20s
102 Motorola V100
105-PC GURU hardware guide
114 3D Rovat
116 Grab
118 Hardware fórum
120 Levrov
122 Külvilág
126 Earthquake
130 Következő szám

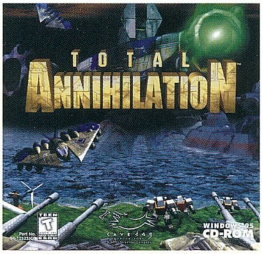
Idestova egy éve, hogy a fejünkbe vettük: az év végi ajándékvásárlás apropóján teljes hardvervásárlási tanácsadással lepünk meg benneteket. Nagy örömünkre szolgált, hogy a rengeteg levél alapján ez az ötlet nagy sikert aratott a PC Guru olvasói között (és talán a szerk. többi tagja is átböngészte irományunkat:). Ennek megfelelően egyértelmű volt, hogy idén ismét elkészítjük ezt az átfogó cikket az elmúlt év változásai alapján frissítve az egyes kategóriákat.

105-113

TELJES JÁTÉK

7

TOTAL ANNIHILATION



Amióta világ a világ, bizony többször előfordult már, hogy méltatlanul feledtek el játékosok olyan alkotásokat, melyek nagyon is megérdemelték volna a PC-s társadalom figyelmét. A Total Annihilation annak idején minden volt, csak éppen siker nem, már ami a dolog pénzügyi részét illeti, ugyanis a fanatikus RTS-rajongók között még mindig sokan vannak, akik rá esküsznek.

DEMÓK

PROJECT IGI

A Delta Force után itt a legújabb szabad térben játszódó taktikai FPS, az IGI. Amerikai címe (I'm Going In) remekül, egyetlen mondatban körülírja a játék stílusát. Ugyanis a feladat majdhogynem mindig ugyanaz: besurranni szigorúan őrzött katonai területekre, s kifelé menet utat lőni magunknak. Mindezt persze csodálatos - a Joint Strike Fighter című repülőgép szimulátor továbbfejlesztett motorja segítségével - környezetben tehetjük meg, ahol az ügyes tolvajképességeink és gyors reflexeink egyaránt próbára lesznek téve.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Sajnos az első rész megjelenésével nem kavart túlságosan nagy port a játékpiacon, mégis úgy érezzük, hogy igenis ott volt a helye az autószimulátorok közt. Sőt! Talán nem véletlen, hogy hosszú évek után végre elkészült a folytatása is, amelyre azt hiszem, büszkén ráragaszthatjuk az élethű, de mindenekelőtt látványos jelzőt. Remélhetőleg a program nem csak Európa északi országaiban számíthat sikerre, már kíváncsian várjuk a szakértő véleményeket a szerkesztőségünk berkeiből.

SACRIFICE

Az Interplay ismét olyan játékkal rukkolt elő, mely méltán öregbíti a cég hírnevét. A Sacrifice remekül ötvözi egymásban az akciójátékok izgalmát és a valósidejű stratégiák mélységét. Az előző PC Guruban már teszteltük a kész programot, most ki is próbálhatjátok. A gépigénye sajnos meglehetősen magas, viszont a látvány mindenért kárpótol. Gratulálunk Shiny, csak így tovább.

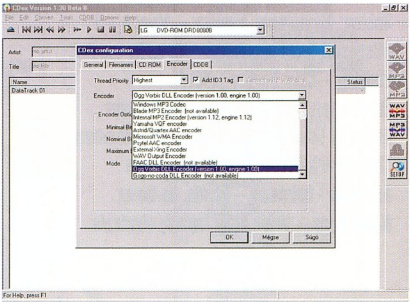
SHEEP

Hirtelenjében nem is tudjuk mihez hasonlítani ezt az aranyos játékot. Nem tartozik egyetlen divatos stílushoz sem, viszont roppant szórakoztató. A lényege az, hogy az adott pályán legelésző birkákat összetereljük a pulikutyánkkal, s biztonságban eljuttassuk őket a pálya végén álló teherautóhoz. Ez persze nem lesz egyszerű menet, hiszen a munkánkat különféle tereptárgyak, elektromos kerítések, s a birkák közismert csökönyössége nehezíti. A fiatalabb korosztály és a női játékosok imádják, a „hardcore gamerek" óvatosan közelítsék meg.

A HÓNAP PROGRAMJA

CDEX 1.3B8

A CDex 1.3b8 üde színfoltként ragyog fel a CD-grabbelő, mp3-tömörítő programok erdejében. Azon felül, hogy teljesen ingyenes és semmilyen megkötést nem tartalmaz, kiemelkedően sok szolgáltatást nyújt. A CDDB információkat nem csupán az internetről (nemcsak a



kívánt CDDB szervert választhatjuk ki, hanem akár tűzfal mögül is elérhetjük), de helyi adatbázisból is képes beolvasni, de felismeri a CD-textet is, sőt a CDDB információkat saját adatbázisunkba is elmenthetjük.

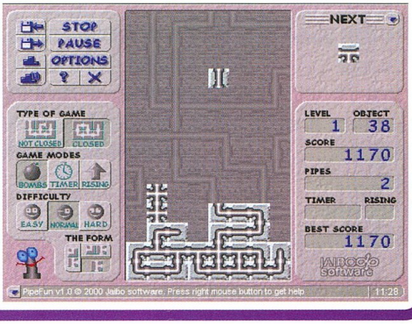
Számos mp3-tömörítő algoritmus közül választhatunk, de akár külső mp3-tömörítőt is idomíthatunk alá. Persze, nemcsak mp3-ba tömöríthetünk, hanem akár WMA, AAC, VQF vagy OGG Vorbis formátumba is. Ez utóbbiról érdemes megemlíteni, hogy teljesen nyílt fejlesztésű, ingyenes formátum, mely lehetőségeiben az mp3 komoly vetélytársává válhat a jövőben. Persze addig még sok víz fog lefolyni a Dunán, mire ez bekövetkezik. Annak ellenére, hogy ez friss formátum, máris sok program támogatja, sőt még javaalapú lejátszója is létezik. A CD-n megtalálhatjátok az OggEncoder windowsos és linuxos változatát, továbbá lejátszó plugint Winamp, Sonique és Xmms alá.

A HÓNAP SHAREWARE JÁTÉKA

PIPEFUN

A PipeFun nem más, mint egyszerű Tetris klón. Különlegessége és egyedisége abban rejlik, hogy abba a bizonyos verembe nem geometriai alakzatok szállnak alá, hanem cső-idomok. Ezek mind-mind különböző alakzatúak, s pontos pakolgatásukkal úgy érhetünk el pontot, ha lezárt láncot alkotunk velük. Igaz, néha bosszantó, de - higgyétek el - kihagyhatatlan játék. Megéri a telepítést!

Chris



TOTAL ANNIHILATION

StartBox

Fejlesztő: Cavedog
Kiadó: Infogrames
Web: www.cavedog.com

Amióta világ a világ, bizony többször előfordult már, hogy méltatlanul feledtek el játékosok olyan alkotásokat, melyek nagyon is megérdemelték volna a PC-s társadalom figyelmét. A Total Annihilation annak idején minden volt, csak éppen siker nem, már ami a dolog pénzügyi részét illeti, ugyanis a fanatikus RTS-rajongók között még mindig sokan vannak, akik rá esküsznek.

A program kimagasló teljesítménye nagyon sok mindennek volt köszönhető az akkor még egyeduralkodó 2D-s játékok között. Itt nem is arra gondolok első sorban, hogy fél 3D-s megvalósításából adódóan volt lehetőségünk a magaslatok kihasználására, hanem arra az apró tényezőre, melyet csak azok tudnak értékelni, akik igazán sokat játszottak a TA-val. Történetesen arról van szó, hogy a meg nem értett játék AI-ja (vagyis ahogy a gép irányítja az egységeket) akkori szemmel tökéletes volt. A gép különféle támadási sémák szerint építkezett, és küldte ellenünk seregeit, azonban sokszor nem automatikusan, hanem előbb megvizsgálva, hogy mivel is érdemes támadnia. Ez így elmondva kissé kuszának tűnik, azonban rögtön elnyeri az értelmét, ha a parti közben berepülő kémrepülő után a támadás gyorsan érkezik a bázisunk legsebezhetőbb pontja felé. Persze ez az AI sem vehette fel a versenyt az emberi logikával, azonban a játék kimagasló játszhatóságához nagyban hozzájárult. Sokan azért nem játszottak a TA-val annak idején, mert a sok egység zavarta őket. Nos, a gyártási modell tökéletesnek mondható, a vízi, légi és szárazföldi alakulatok több lépésben fejleszthetők, és bizony, ha teljes mértékben ki szeretnénk használni a játék lehetőségeit, akkor alkalmaznunk is kell őket. A Core és Arm oldal erői kiegyenlített küzdelmet vívnak egymással a játékban, ami nagyban elősegíti azt, hogy a single player játék mellett a multiplayer rész is igazán élvezhető.

Kezdő játékosoknak mindenképpen ajánlott, hogy figyelmet fordítsanak a termelendő metálra és energiára, a gyártásunk nagyon hamar felborulhat, ha nem rendelkezünk kellő mennyiségű alapanyaggal. Érdemes minél nagyobb tárolókat építenünk, mert a későbbiekben nagy szükségünk lesz a tartalékokra, amikor a csata igazán dúlni fog (a feleslegesen termelt anyagok egyébként is elvesznek). A rendelkezésünkre álló sok egység miatt szinte a végtelenségig variálhatjuk a támadási taktikáinkat. A gyors bletámadást kedvelők csakúgy megtalálják a villámháború olcsó, de gyenge fegyvereit, mint az izmosabb gépezeteket kedvelők, kik képesek egyetlen komolyabb tankkal végiggyalulni az ellenfél bázisát.

Azok sem maradnak kedvtelés nélkül, kik a messziről történő szurkálást kedvelik, a jobbnál-jobb fix telepítésű fegyverek halomban állnak a játékban, köztük pl. a nagy kedvenc, Big Bertha. Bármely oldalt is választjuk a játékban, fokozatosan nyerünk bebocsátást az építhető egységek sokaságába csakúgy, mint a felhasználható technikai újításokba. Magasabb szinten nem csak komolyabb alakulatokat építhetünk, hanem az energia- és metálkitermelési modell is változik, azonos érclelőhelyből egyre több nyersanyagot nyerhetünk ki. Hasonlóképpen az egyre fokozódó energiaellátásba a termikus, majd később a nukleáris erőművek is bekapcsolódnak. Márpedig szükségünk lesz minden egyes energiacseppre a játék vége felé, mert komolyabb fegyvereink zabálják ezt minden egyes lövés során.

A játék azonban nem ér véget a 2 küldetéscsomag teljesítésekor, hiszen Skirmish módban bármikor visszatérhetünk a csatamezőre szembeszállva a folyton újító, gép vezérelte ellenfelekkel. Pályákban sem lesz hiány, hiszen a rajongók ezret készítettek az elmúlt évek során, ezekből találhattok egy nagy csokorral az e havi Bonckés rovatban a CD-n.

Jó szórakozást kívánunk a Total Annihilationhöz, garantáljuk, hogy ez a játék tetszeni fog nektek.

Bear™

ETHERLORDS

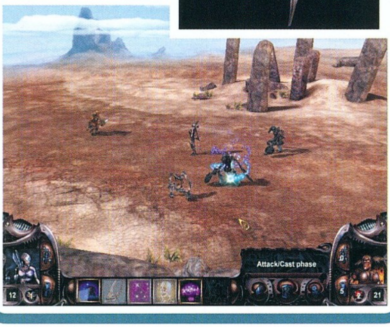
A Nival Interactive új játéka, az Etherlords a 2001-es év nagy durranásának ígérkezik. A fantasy környezetben játszódó program ötvözi a különféle kártyajátékok (pl.: Magic the Gathering) elemeit a mozgalmas stratégiával. A játékban négyféle faj közül választhatunk, és ahogy azt elvárhatjuk, mindegyikük saját világgal, karakterekkel és varázslatokkal rendelkezik (utóbbiból közel 300 fajta áll rendelkezésünkre!).

A teljesen új, külön az Etherlords számára kifejlesztett 3D-s engine bátran maga mögé utasíthatja a konkurenciát azzal, hogy képkockánként akár 50000 poligon megjelenítésére képes. Ezzel azért a több mint 160-féle szörny valljuk be, igazán szép látvány nyújt - előzetesnek álljon itt néhány igazán szemet gyönyörködtető kép.

Egyetlen bánatom, hogy a megjelenésre még közel egy évet kell várni - ugyanis a legjobb esetben is csak 2001. vége felé, szeptember-október környékén kezdhetünk el játszani vele!

SzB

Kiadó:
Nival Interactive
Fejlesztő:
Nival Interactive
Megjelenés:
2001. ősz



ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

Az EverQuesthez hasonlóan az Originék üdvöskéje sem akar eltűnni a süllyesztőben, az Ultima Online második kiegészítő lemeze, a Third Dawn hamarosan megjelenik.

Ez alkalommal a játékosok nem csupán új szörnyeket, fegyvereket és területeket kapnak – bár a készítők állítása szerint ez utóbbi is körülbelül ötven százalékkal nagyobb lesz, mint a Second Age esetében –, de jelentősen kibővítik a grafikus motor lehetőségeit. Ez pontosan annyit jelent, hogy háromdimenziós, motion capture technológiával mozgatott szörnyek váltják le az eddigi rajzolt modelleket – miközben megtartják a jól bevált izometrikus nézetet.

Természetesen ezzel együtt jár a hardware-követelmények növekedése is, de állítólag azon kívül, hogy a játékosok gépébe be kell kerülnie valamiféle elfogadható grafikus gyorsítókártyának, egyéb alkatrészekre nem kell költeni. Ráadásul még ez sem feltétlenül szükséges, mivel aki akarja, megtarthatja a régi beállításokat, így mindössze a környezet lesz kevésbé tetszetős.

A hangok terén is kisebb javítások történnek, a zene megmarad midi alapúnak, viszont lecserélik a gyatrább hangeffekteket, például a démonok végre nem egérhangon pötyögve tépik szét áldozataikat.

Látható, hogy a készítők megdolgoztak a pénzükért, de ami a legszebb az egészben, ezt nem a játékosok nyakába akarják varrni, hanem megtartják jó szokásukat, és bár az új kalandorok megvásárolhatják a teljes játékot két kiegészítővel tartalmazó programcsomagot, a veteránok ingyen letölthetik a küldetéslemezt, vagy minimális költségek árán megrendelhetik az azt tartalmazó CD-t.

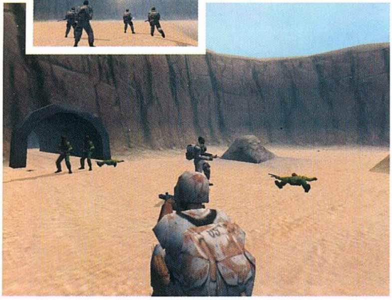
Bird

DESERT STORM

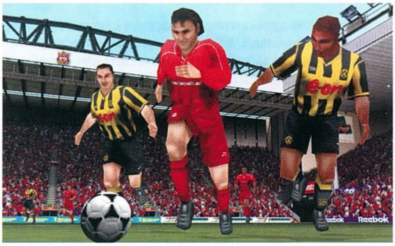
Az SCi Entertainmentnek úgy tűnik, hosszú távú tervei vannak a Pivotal Games csapattal (Anglia egyik vezető design stúdiója). A nemrégiben kötött szerződés szerint együttes erővel fejlesztik az öbölháború eseményein alapuló akciójátékot, a Desert Stormot, és a Pivotal technológiáját már használják majd a The Great Escape-hez. Így a jelenlegi helyzet szerint az Sci 10, míg a Kaboom kiadó 90 százalékban részesedik a Pivotal csapat termékeiből...

Azt hiszem, erre még visszatérünk!

Lily



EUROPEAN SUPER LEAGUE



Jómagam nem vagyok különösebben nagy futballrajongó, így nehezen tudom megítélni, hogy az újonnan meghirdetett játékok valóban olyan forradalmi újításokat tartalmaznak-e, mint azt a kiadók állítják, de azért sikerült felfognom pár dolgot az ESL sajtóanyagából.

Bár általában elmondható, hogy az utóbbi évek sportprogramjai a mind tökéletesebb élethűséget helyezik előtérbe, a Virgin messze maga mögé utasítja vetélytársait. A csapatok tizenhat valódi stadion legapróbb részletéig lemodellezett változatában mérkőzhetnek meg egymással, ahol a kinézeten kívül még a szurkolók zaja, a nézők kántálása is az adott ország szokásaihoz alkalmazkodik.

Természetesen a tizenhat csapat mindegyike a 2000-2001-es szezonnak megfelelő összeállításban tekinthető meg, mi több, mérkőzés közben a focisták felismerhetők lesznek arcvonásaikról, esetleg egyedül rájuk jellemző cselezéseikről.

A szösz tudja, ettől hányan fognak beindulni, de azért a leírtak még nekem, laikusnak is egész meggyőzően hatnak.

Bird

Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2001. első negyedév

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Sokak számára a stratégiai játék fogalma egyet jelent a Command and Conquer klónokkal. Ám a régi idők megszállottjai számos egyéb programra is emlékeznek, melyek a maguk idejében éppúgy lázba hozták az embereket. Például az 1986-ban kiadott Defender of the Crown minden platformon világsikert ért el, több mint egymillió példányban fogyott el, ami akkoriban szinte elképzelhetetlennek számított.

Ki tudja, miért épp most fogott hozzá a Cinemaware a második rész elkészítéséhez, minden esetre szemmel láthatólag belead apaianyait, hogy minél varázslatosabb köntösben jelenítse meg Robin Hood, a törvényen kívüli hős kalandjait.

(c)2000 Cinemaware, Inc. All Rights Reserved.

Bár a hangsúly alapvetően a stratégián marad, emellett számos szerepjáték-, illetve akcióelem is megjelenik. Nem elég kis bábukat tologatni a világtérképen, néha bizony kardforgatásra és íjászképességekre is szükség lesz, hogy megfoszd Sherwood erdő gazdag utasait féltve őrzött aranyérméiktől, vagy alvezéreid, Little John és Friar Tuck oldalán háborúba vezesd rablóbandád, és felszabadítsd Anglia földjeit a zsarnok János herceg uralma alól.

De nem csak katapultok és faltörő kosok jelentik a városokba jutás egyedüli módját, olykor álruhába bújva lovas vagy gyalogos íjászversenyeken, lovagi tornákon bizonyíthatod rátermettségedet.

Bird

CODIE AWARDS

Immáron 16. alakalommal rendezik majd meg a szoftverek Oscar-díjainak kiosztását. A Codie Awards jelöltjei között 39 kategóriában, összesen 350 cég 740 programja szerepel. Érdekességként álljanak itt a fontosabb kategóriák jelöltjei:

Best Action/Adventure/Arcade Game
- Mickey Saves The Day 3D Adventure, Disney Interactive
- The Emperor's New Groove, Disney Interactive
- Crimson Skies, Microsoft Corporation
- M&M's: The Lost Formula, Simon & Shuster Interactive
- Nox, Westwood Studios

Best Sports Game
- Links 2001, Microsoft Corporation
- PGA Championship Golf 2000, Sierra Online
- SimPlayer Baseball, SimPlayer Sports

Best Strategy & Simulation Game
- Combat Flight Simulator 2: World War 2 Pacific Theater, Microsoft Corporation
- Return of the Incredible Machines: Contraptions, Sierra Online
- Ground Control, Sierra Studios
- Homeworld: Cataclysm, Sierra Studios
- Command & Conquer: Red Alert 2, Westwood Studios

Best Home Education Software
- Britannica 2001 DVD, Britannica.com, Inc.
- Math Advantage, Encore Software
- Professor Teaches Office 2000 Plus, Individual Software, Inc.
- The Complete Internet and World Wide Web Programming Training Course, Pearson Education
- Math & Music, Wildridge Software, Inc.

A díjakat 2001. március 12-én San Diegóban osztják majd ki. Bár valószínűleg egyikünk sem jut el a kaliforniai gálára, mindenképpen hírt adunk a győztesekről.

Lily

A Red Storm adja ki jövő év elején a Holistic Design BioStrike-ját. A történet szerint a nem is olyan távoli jövőjében vírus támadja meg az emberiséget, s mivel az ellenszert nem találják meg, így a játékos egy genetikai kutató laboratórium élén kell, hogy felvegye a küzdelmet az életveszélyes támadókkal szemben. A Tom Clancy által modern stratégiának titulált játékról még egyetlen képet sem sikerült szereznünk, ezért kicsit kételkedem a következő negyedévi megjelenésben.

Bizonyára észrevettétek már, hogy a boltok polcain immáron számos szoftver DVD dobozban kapható. Nem kell megijedni, ez nemzetközi tendencia, a legtöbb tesztprogram már így érkezik. Nézzétek a dolog jó oldalát: nem törik könnyen, nem ázik el, kisebb helyen elfér, DVD tárolóban tartható stb. Kétségtelen tény, hogy az ilyen termékben nagy valószínűséggel nem lapul textiltérkép vagy több száz oldalas kézikönyv, ám általában ez a különbség az árban is jelentkezik...

2001. júliusában mutatják majd be a Final Fantasy filmet, melyen huszonkét ország kétszáz grafikusa dolgozik.

EVERQUEST: SCARS OF VELIOUS

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Verant cég online szerepjátékának második kiegészítő lemeze már remélhetőleg itthon is a boltok polcaira került.

Bár már lassan két éve, hogy Norrath világa elérhetővé vált a szobakalandorok számára, még mindig egyre érkeznek az új hősjelöltek, hogy csatlakozzanak a „nagyok" seregeihez.

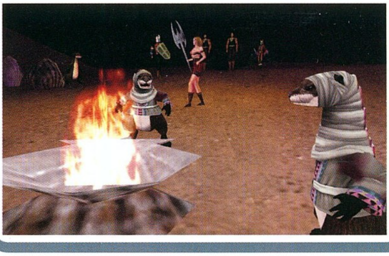
A kiegészítőben újabb felderítetlen kontinens tűnik fel, tizenhat veszedelmes, 35-60. szintű csapatokra tervezett zónával, számos új küldetéssel, szörnyeteggel, és természetesen varázstárgygyal. Bejárhatjátok a jégbarlangokat, viharóriások és sárkányok sírboltjait, kazamatáit és az ősmágusok tornyait.

Sajnos, a tapasztalati szint korlátja nem tolódik kijjebb (nem mintha a közeljövőben az a veszély fenyegetne, hogy elérem a maximumot :), de legalább kapunk pár új, éppúgy szórakoztató, mint hatalmas varázslatot.

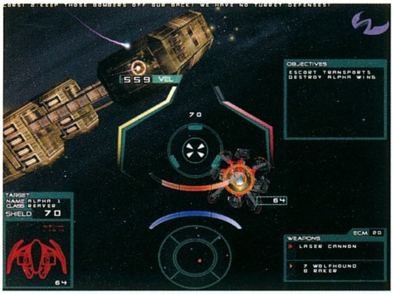
Ezen kívül a 3D motor is jelentősen javul lehetővé téve a jelenleginél háromszor részletesebb megjelenítést. Ennek köszönhetően a játszható karakterek külseje is megváltozik, s ha hinni lehet a híreszteléseknek, végre többféle felhasználóbarát kezelőpanel közül válogathatunk.

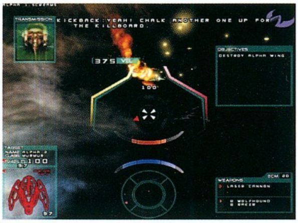
Ha esetleg kedvet kapnál minden idők legszórakoztatóbb játékához, keress meg minket a Karana szerveren, ahol a kizárólag magyarokból álló Zephyr céh tagjai találhatók.

Bird



SABREWING





A Wild Tangent nevű csapat játékainak különlegessége, hogy kivétel nélkül mind böngésző alapú, tehát letöltés és telepítés nélkül futtathatók, mindössze viszonylag gyors, minimum 56k-s internet elérésre, és persze az Internet Explorer valamely újabb változatára van szükség hozzájuk.

Nemrégiben készült el SabreWing névre hallgató űrhajó szimulátoruk, mely mindent tud, amit egy játéknak tudnia kell. Igaz, azért nem éri el a több CD-n terpeszkedő monstrumok színvonalát, de háromféle nehézségi szintjével, és jelenleg öt küldetésből álló hadjáratával igazán kellemes kikapcsolódást tud nyújtani. A kinézettel nincsenek különösebb gondok, a dinamikus fények, a különleges effektek megteremtik a kellő hangulatot, a kezelés pedig nincs agyonbonyolítva, de nem is túl lebutított, hisz még szárnysegédek irányítására is lehetőség nyílik. Azonban az egészben az a legszebb, hogy mindezd bárki ingyen kipróbálhatja, ha ellátogat a cég honlapjára, melynek címe:

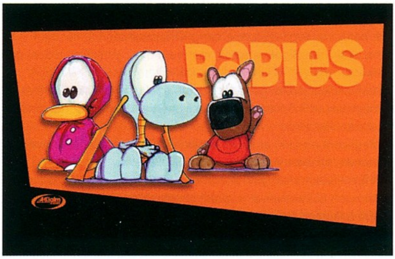
www.sabrewing3d.com

Azért legyetek óvatosak, a futtatáshoz le kell tölteni a keretprogramot, mely automatikusan beépül az Explorerbe, ugye nem kell ecsetelnem, milyen káros következményekkel járhat, ha a nagyszerűen elkészített Windows 9x operációs rendszerünk legbelsőbb szentélyébe új fájlok kerülnek…

Bird

FUR FIGHTERS

A Sega Dreamcast tulajdonosok már jó ideje élvezhetik a gonosz Viggo ellen vívott háború izgalmait, ám hamarosan a PC-sek is bevethetik magukat a gaz teddy mackó ellen. A fiatal játékosok számára készült akciójátékban a főszerep az ugrándozásé és a lövöldözésé, bár a logikai feladatok sem ritkák.



A Fur Fighters hat szőrmókja más és más tulajdonságokkal bír, így a feladatok során is változó, hogy a cicát, a sárkányt, vagy éppen a kutyust kell használni. A pergő, valóságos színkavalkádban megjelenő izgalmak minden bizonnyal magukkal ragadják majd a gyerekeket. Bevallom, én is kicsit beakadtam… :) Nagyszerű kikapcsolódás lehet unokáknak és nagyszülőknek is!

Lily

Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: Bizarre Creations
Megjelenés: napokban
Honlap: www.acclaim.com/games/furfighters

A múltkor még csak a Settlers IV béta tesztjéről írtuk, hogy elmarad, ám most sajnos azt is hírül kell adnunk, hogy a program nem jelenik meg idén. A megjelenés csúszását azzal az egyszerű okkal magyarázták, hogy a játék még nem volt elég jó, ezért még töltenek egy kis időt a fejlesztéssel. A következő hivatalosan tervezett megjelenési időpont: 2001. január 18. Ez a világpremier napja, nálunk is ekkor lesz kapható, méghozzá kizárólag magyar verzió. A honosítás folyamatban…

Egyelőre még csak bejelentés szintjén – fanfárok és harsonák! – a Dracula II is megjelenik jövőre. Bővebben később.

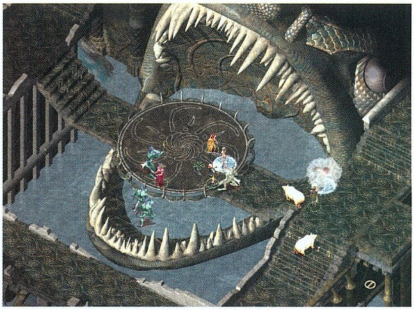
BALDUR'S GATE II PATCH

Megjelent a BG II első, hivatalos, nem béta patch-e! A számos hibajavítás közül a legfontosabbak (single player mód):

- Az ATI videokártyák 3D/OpenGL módja immáron korrektül működik.
- A tárolók már a boltokban is kinyithatók.
- A templomokban megvakítva is vehetsz gyógyítást.
- A monkok körönkénti támadása már nem azonos fegyverrel illetve a nélkül.
- A baldur.ini segítségével a hang kikapcsolható.
- Az aktív True Sight varázslat már nem okoz játékállás töltési gondokat.
- Nishruu is számos gondot okozott, ezeket is kijavították (már nem lesznek eltűnő, vagy éppen milliókért eladható, 65000-es töltetű varázstárgyak).
- Megszűnt a trükk, amellyel a kép nélkül importált karakterekkel 2x szintet lehetett lépni.
- A familiárisok már nem akadnak be a történet álomrészeiben.
- Anomen küldetéseivel is akadt számos gond, ezek megszűntek.
- Már a Cursed Berserker kard birtokában is lehet állást menteni.

Ezek mellett rengeteg multiplayer hibát is kijavítottak, ezeket most nem részletezném. Mindenesetre, aki a karácsonyi ünnepek alatt kezd játszani, feltétlenül használja a javító fájlt! A patch-et megtaláljátok a CD mellékletünkön!

Lily



OKTÓBER LEGJOBBJAI

A PC Data felmérései szerint október folyamán a következő játékok voltak a legkeresettebbek:

1. The Sims: Livin' Large – Electronic Arts
2. The Sims – Electronic Arts
3. SimTheme Park – Electronic Arts
4. RollerCoaster Tycoon – Hasbro Interactive
5. Age of Empires II: The Conquerors Expansion – Microsoft
6. RollerCoaster Tycoon Loopy Landscapes – Hasbro Interactive
7. Baldur's Gate II: Shadows Of Amn – Interplay
8. Diablo II – Havas Interactive
9. Command & Conquer: Red Alert 2 – Electronic Arts
10. Age of Empires II: Age of Kings – Microsoft

A legtöbb adat legkevésbé sem meglepő, hisz a The Sims és küldetéslemeze már hónapok óta a listák élén áll, az Age of Empires 2 megjelenése óta nem akar eltűnni az első tíz helyezett közül, a Diablo 2 annak a játéknak a folytatása, mely öt évvel ezelőtti megjelenése óta még mindig egyike a legtöbbek által használt többjátékos programoknak, a Red Alert 2 pedig ugyanebbe a kategóriába sorolható, csak másik játékstílusban. A Baldur's Gate 2-ről – úgy vélem – nem szükséges túl sok szót ejtenem, hisz ez egyike a legrészletesebben kidolgozott szerepjátékoknak, természetes, hogy az emberek megőrülnek érte.

Amit azonban örömmel vettem tudomásul, az a RollerCoaster Tycoon lassan fél éve tartó szinten maradása, hisz korántsem tudhat maga mögött akkora reklámhadjáratot, mint a fent említett nagy nevek. Úgy tűnik, akad még olyan program, melyet azért szeretnek, ami, nem pedig azért, mert mindenki azzal játszik.

Bird

STAR WARS GALAXIES

Igen, igen, igen! Minden Star Wars rajongó álma hamarosan valóra válik, a LucasArts ugyanis töretlenül készíti a Star Wars univerzumon alapuló online szerepjátékát. Bár a film meghatározó szereplőit, így például Solót, Leiát, vagy mondjuk az Uralkodót nem alakíthatjuk, de szinte minden faj rendelkezésünkre áll majd a karaktergeneráláskor; lehetünk birodalmi rohamosztagosok, csempészek, vagy akár táncosok Jabba palotájában, lehetőségeink ilyen téren korlátlanok lesznek.

Érdemes ellátogatni a játék honlapjára, ott ugyanis amellett, hogy tanácsokkal, ötletekkel láthatjuk el a fejlesztőket, három különböző fórumban is elbeszélgethetünk rajongótársainkkal. Azt már csak csendben jegyzem meg, hogy hivatalos béta teszt is indul majd valamikor 2001. vége felé, bár nyilván az erre való bekerülési esély szinte elhanyagolható. ;(

Az EverQuesthez hasonlóan a Star Wars Galaxiesért is havi tíz dollárt kell majd leszurkolnunk, amiért cserébe a játék folyamatosan bővülni fog újabb és újabb küldetésekkel, tárgyakkal. A 2002-es megjelenés sajnos még könnyfakasztóan messze van, de a magyar Star Wars rajongók már megtanulták várni...

Greg5

Net: www.starwarsgalaxies.com
Megjelenés: 2002.

A LucasArts bejelentette, egyáltalán nem jelenik meg az Obi-Wan PC verziója. Elmondásuk szerint e 3rd person shooter kivitelezése a PC-s technológia korlátjaiba ütközött, s ezért inkább csak az új generációs konzolokra fejlesztik tovább. Szerencsére a cég többi PC-s programját, melyet többek között a Veranttal és a Bioware-rel készítenek, nem mondták le egyelőre.

A Bethesda Softworks jövő év februárjára tolta az Echelon megjelenését. A Buka Entertainment által fejlesztett program azért csúszik, mert a rengeteg küldetés (40) és egység miatt úgy érezték, még foglalkozni kell a kiegyensúlyozottsággal.

STRONGHOLD

A Gathering Of Developers mindig is élen járt a fejlesztések terén, ez alkalommal úgy határoztak, kicsit megfűszerezik a lassan unalmassá váló valós idejű stratégiai játékstílust, s kibővítik a városépítő játékok sajátosságaival.

Stronghold című programjukban a középkori Európába repítenek el, lehetővé téve, hogy kicsiny településed helyére dicső várkastélyt emelhess. Ehhez több mint harmincféle fal- és toronytípus, ostromgépezet áll rendelkezésedre, illetve ötvenféle egyéb épület, no meg természetesen számos katonai egység.

A külsőségeken kívül a települések lakóira is figyelmet fordíthatsz, a várúr mellé udvari bolondokat rendelhetsz, az utcákat nyüzsgő munkásokkal töltheted meg, kereskedőket indíthatsz útnak, s a kaszárnyákban katonákat gyakorlatoztathatsz.

A csaták elsősorban ostromokra koncentrálódnak, így a szokásos „több ember = győzelem" módszer helyett a jól kiépített védelmi vonalak, s a gyenge pontokra összpontosuló támadó sereg kerül főszerepbe. Megfelelő stratégiával akár maroknyi védő is hosszú ideig tarthatja a várat tengernyi ellenséggel szemben, ám ugyanúgy előfordulhat az is, hogy pár elszánt martalóc felprédálja a teljes birodalmadat.

Bird

Fejlesztő: GOD
Megjelenés: 2001. ősze

DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

Ugyan idén novemberre ígérték, de a Dragonriders megjelenése csúszik, mégpedig a következő negyedévre. A hivatalos indok egyenlő a nullával: „Túlságosan hosszú lenne kifejteni miért" – mondta a kiadó. A Sega DC tulajdonosoknak tehát még tovább kell majd várniuk, hiszen a PC-s verzió egy hónapos prioritást élvez.

A 3D RPG gigantikus története Anne McCaffrey Pern sorozatára épül, s öt fejezetre tagolódik majd. Pern olyan fantasy birodalom, melyben emberek és sárkányok békében élve küzdenek közös ellenségük ellen. A különös bajtársak mentálisan kommunikálnak s teleportálásra is képesek...

Te lehetsz Weyrling, az ifjú sárkánylovas, s sorsodat követve, több mint kétszáz karakterrel találkozva meg kell mentened Pern világát a leghatalmasabb ellenségtől.

A világ és a történet tetszik, ám a képek alapján kicsit kétségbe vagyok esve...

Lily

Megjelenés: 2001. tavasz
Netinfo: pern.ubistudios.co.uk

THE TYPING OF THE DEAD

Gépelj, vagy meghalsz! A legendás House of the Dead szériát megalkotó Sega Software ezzel a frappáns reklámszlogennel hirdeti legújabb billentyűgyilkos programját.

Gondolom, a fent említett HotD cím hallatán a játéktermek megszállottjai azonnal rohannak a boltokba, és veszik magukhoz a cég legújabb remekét, majd azt otthoni gépükön kipróbálva hatalmas jajveszékelés közepette saját kardjukba dőlnek. S hogy miért? A válasz egyszerű: A Sega váltott, és a már megszokott egérrel, pointer segítségével szétlövök minden zombit koncepció helyett, kifigurázva a PC-s társadalmat őrületes gépelésre készteti híveit. Ha valakinek az eddig elhangzott mondatokból nem derülne ki, hogy miről is van szó, elárulom. A képernyőn

életünkre törő zombi alakja előtt frappáns mondat jelenik meg, pl.: „youwilldie" amelyet villámgyorsan begépelve megsebezzük a bestiát. Ennyi, se több se kevesebb. Az első néhány percben érdekfeszítő szórakozást kínál, majd lassacskán engedve szorításából végleg a feledés homályába veszik. Figyelem!! A vakon gépelni nem tudók mindenképpen kerüljék el a fent említett művet, ugyanis az őrületes betűkeresgetés közepette egy valamire biztos nem marad idejük... magára a játékra, amely új stílust teremtett, és a „Shoot' em up" mellett megalkotta a „Type'em up"-ot!

Sasa

Kiadó: Empire Interactive
Fejlesztő: Sega
Honlap: www.empireinteractive.com

EVERQUEST BOTRÁNY

Csak hogy érzékeltessem, az online játékok mekkora hatással vannak az emberek életére, itt egy tipikus példa az elvakultságról. Az eset természetesen Amerikában történt (vagy nem történt meg), ahol az emberek köztudottan szeretnek a bolhából is elefántot csinálni.

Elterjedt a pletyka, miszerint valamely kolorádói lakos öngyilkosságot követett el, miután menesztették everquestes vezetői pozíciójából. (A vezetők olyan önként jelentkezők, akik segítenek a játékosok gondjainak megoldásában, és ezért fizetés helyett ingyenes elérést és rengeteg kötelezettséget kapnak.) A kirúgás oka mindössze egyetlen üzenet volt, mely a hirdetőtáblán jelent meg – a szabályzat szerint vezetők nem írhatnak fel semmit nyilvános fórumokra. A dolgot tovább bonyolította, hogy pár nappal az elérés letiltása után az üzenetet kibővítették a „... kirúgattam" megjelzéssel.

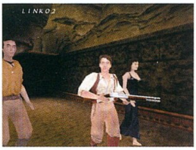
A hír hetekig lázban tartotta az üzemeltetők önkényes intézkedéseitől amúgy is felháborodott tömegeket, a Verant cég kénytelen volt hallgatásba burkolózni, letiltani az összes ezzel foglalkozó, hivatalos fórumot, és megpróbálni kideríteni az igazságot.

Bár az ex-vezető családjával nem sikerült felvenni a kapcsolatot, a helyi rendőrfőnök állítása szerint az utóbbi hetekben nem történt ehhez hasonló öngyilkosság, vagy öngyilkossági kísérlet. Ennek ellenére nem nyert bizonyítást, hogy a hír kacsa lenne, de éppúgy az ellenkezője sem.

Én személy szerint kétlem, hogy mindez igaz lenne, de azért elgondolkodtató, hogy mi minden megtörténhet. Végtére is a Verant feladata az lenne, hogy az igényeinket kielégítő szolgáltatást nyújtsanak, nem pedig az, hogy diktatórikus intézkedéseikkel újra és újra megkeserítsék a játékosok életét. Persze a választás adott, bármikor kiszállhatunk, de senki nem hagyja ott egykönnyen hosszú hónapokon át dédelgetett karakterét.

Bird

MUMMY



A kevesebb kreativitással rendelkező fejlesztők gyakran választanak játékuk alapjául egy-egy nagyobb sikert elért hollywoodi alkotást, bízva az elvakult rajongók feneketlen pénztárcájában. A múmia, 1999 egyik legjobb akciófilmje sem kerülhette el sorsát: még ebben az évben külső nézetű akciójáték, amolyan Tomb Raider klón készül belőle. A programban Rick O'Connelt, a jóképű kalandort fogjuk alakítani, aki egyik sivatagi útja során ráakad az elveszett városra, Hamunaptrára, és elhatározza, hogy visszatér megszabadítani azt felesleges kincseitől.

A tizenöt szinten végigvonuló játék nagy vonalakban követi a film eseményeit, valamint inkább az akciót és az ügyességi feladatokat helyezi előtérbe a fejtörőkkel szemben. Némi bizakodásra ad okot, hogy a fejlesztők nem féltik programjukat olyan nagy nevek kereszttüzében megjelentetni, mint a Tomb Raider 5, vagy a Severance.

Greg5

Fejlesztő: Rebellion
Megjelenés: 2000. december

MAJESTIC

Sokak szerint a klasszikus kalandjáték halott. Ne vitázzunk most ezen, inkább figyeljetek csak, mert az Anim-X csapat valami egészen különleges dolgot készít: olyan formabontó kalandjátékot dobnak hamarosan piacra, amely felrázhatja kicsit e

kategória kedvelőinek táborát.

A játék ötletét az a Majestic Documents adta, amely a Harry S. Truman által vezetett Majestic-12 csoport munkásságát dokumentálta. 1947-ben ők foglalkoztak az UFO-kkal, melyek feltételezésük szerint Amerika földjén landoltak abban az időben. Ahhoz, hogy részt vegyél ebben az X-aktákra emlékeztető, fantasztikus történetben, nem szükséges megvásárolnod a játékot, - hanem remélhetőleg valóban jövő év elején - le kell töltened egy nagyjából 1 megás fájlt, s aztán az Internet segítségével máris az események sodrásában találod magad.

Az installálás után ugyanis minden megelevenedik, s a létező összes módon bevonhatod magad a játékba (Internet, telefon, e-mail, fax, AOL stb.). Az általad megadott elérési lehetőségekkel élve más játékosokkal tarthatod a kapcsolatot, s velük együtt nyomozhatsz.

A történetről még csak annyi derült ki, hogy kormánykonspiráció is lesz benne...

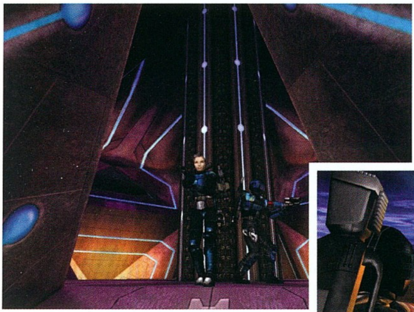
A folyatások, az újabb telepítendő fájlok a tervek szerint 30 naponként lesznek letölthetők, s időközben minden valósidőben zajlik majd... Döbbenet. Erre nagyon kíváncsi vagyok!

Lily

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Anim-X
Megjelenés: 2001. első negyedév
Netinfo: www.ea.com

A könyvajánlóban már nem kaphatott helyet, ám mindenképpen említésre érdemes, hogy hazánkba is elérkezett a Gyűrűk Ura díszkiadása, melyet Alan Lee csodálatos, festményei illusztrálnak, s ezt fogja egybe a díszes keménységborítás Tolkien mester arcképével. Csodálatos történet igényes kiadásban. Ideális ajándék lehet, ott a helye minden polcon.

PLANETSIDE



EverQuest, Quake, Diablo: ennek a rohamosan fejlődő online játékőrületnek a három legnépszerűbb tagja. Mi lenne, ha e játékok jó tulajdonságait összegyúrnánk? Az eredmény összetett, folyamatosan változó küldetésrendszerrel megáldott, RPG elemekben bővelkedő akciójáték lenne. Ilyen lesz, a Planetside.

A programot kizárólag Internet-eléréssel rendelkezők tudják majd élvezni - de ők nagyon. Amiben a Planetside alapvetően különbözik minden jelenlegi online játszható shootertől, hogy itt mindig ugyanazzal a karakterünkkel vonulunk hadba. Harcosunk fejlődni fog a csaták során, és tapasztalatát továbbviszi a későbbi ütközetekbe. Szintet léphetünk, rangot szerezhetünk, és egyre jobb képességekre tehetünk szert. Emellett bevetéseink során különböző tárgyakat is szerezhetünk, melyeket később küldetéseink során felhasználhatunk. Mindez egy online FPS-nél!!!

A program nagy előnye, hogy sok ezer ember játszhat egymással egyszerre, lévén a tervek szerint csak egyetlen nagy főszerver lesz. Ebből a gyors észjárásúak már sejthetik, hogy nem egyszerű, „mindenkit szétlövünk, aki mozog" akciójátékról van szó. Hatalmas online világba cseppenünk, ahol különböző katonai csoportok vívják soha véget nem érő harcaikat egymással. Karaktergeneráláskor ki kell választanunk, melyik szervezet oldalán kívánunk belépni a gigantikus háborúba, és minden erőnkkel arra kell törekednünk, hogy azt felvirágoztassuk.

Valamennyi társulatnak lesz egy biztonságos városa, ahol a tagok szabadon beszélgethetnek, kereskedhetnek. Emellett itt javíthatjuk meg elhasználódott felszerelésünket, illetve megfelelő pénz birtokában újabb páncélokkal, fegyverekkel bővíthetjük azt, vagy beszélgethetünk.

Kezdetben csak apróbb, egyszerűbb küldetéseket kapunk, de ahogy bizonyítjuk rátermettségünket, úgy bízzák ránk az egyre komolyabb feladatokat. Ezek a küldetések folyamatosan változni fognak a nagy háború állásától függően. Bevetésünk célja nem feltétlenül a totális pusztítás lesz, inkább területek elfoglalása és megtartása, behatolás ellenséges birtokokra, illetve egyéb csapatmunkát igénylő feladatok.

A játék teljesen új grafikus motort fog használni, amely az első képek alapján igen ígéretesnek tűnik. A készítők - elmondásuk szerint - nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a hálózati kód tökéletesítésére, hogy az aréna a kisebb sávszélességgel rendelkezőknek is nyitva álljon, akiknek pedig komolyabb internet elérése van, azok akár mikrofonon keresztül is kommunikálhatnak a többiekkel.

Jó hír, hogy a fejlesztők egyelőre nem terveznek havidíjat, ami manapság sajnos meglehetősen szokatlan.

Greg5

Megjelenés: 2001. ősz
Netinfo: www.station.sony.com/planetside

Még egy teljes évet kell várnunk az Enclave megjelenésére, ám a Starbreeze Studios máris 1,3 millió dolláros szerződést írt alá Swing! Entert@inment Mediával érte. Daniel Benitez boldog volt, hogy ők nyerték az üzletet, állítólag a világ tíz legnagyobb kiadója harcolt a kiadási jogokért. Jövő év végén kiderül, megérte-e.

TROPICO

Egy karibi sziget diktátoraként építgetős szimulátorba csöppenhetünk hamarosan. Nemrég jelentek meg új képek a Tropicóról, és mit ne mondjak, a játék izgalmasnak látszik, hangzik. Latin Amerika politikai intrikáinak közepén építgethetjük majd birodalmunkat, a több mint száz féle épület kínálatból (banán ültetvények, rézbányák, kaszinó stb.). Mindenek előtt el kell döntenünk majd, milyen típusú vezetők legyünk, mert ez befolyásolja a lehetőségeinket, az emberek hozzánk való viszonya pedig meghatározza majd a végkifejletet. Őket egyébként közvetlenül nem irányíthatjuk, hanem kicsit a Majestyhez hasonlóan közvetetten vonhatjuk irányításunk alá. Ráadásul mindegyikük más és más tulajdonságokkal rendelkezik, és ennek megfelelően is viselkedik.

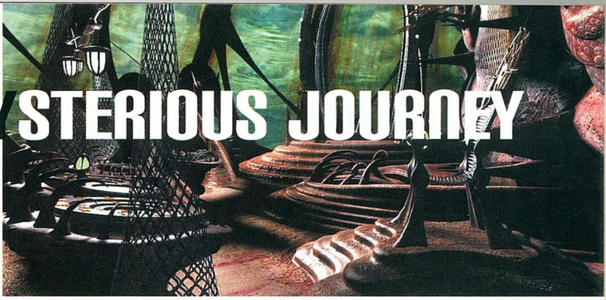
Nagyszerű stratégiának ígérkezik a PopTop programja, mely a Railroad Tycoon 2 módosított motorját használja majd. Szerintem csodaszép és figyelemre méltó.

Lily

Megjelenés:
2001. március
Kiadó:
Take 2 Interactive
Fejlesztő:
PopTop Software

NEWS

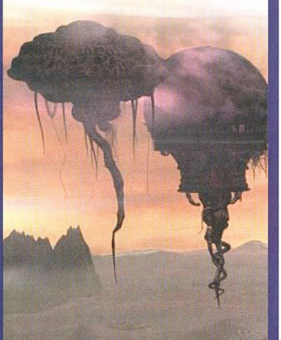
SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY



StartBox

Fejlesztő: LK Avalon
Kiadó: Project Three
Megjelenés: 2001. február
Web: www.schizm.com

Az új generációs 3D-s kártyák tudása és gyorsasága az utóbbi időben soha nem látott magasságokba szökött (hogy az árukról már ne is beszéljek), de az általuk generált látvány egyelőre még nem veszi fel a versenyt a komoly 3D-s tervezőrendszereken gondosan megalkotott, majd legyártott grafikák és animációk részletességével, ezért a Myst-stílusú renderelt animációkat és grafikát használó játékok képesek továbbra is stabilan őrizni piaci pozícióikat. A gyorsabb processzoroknak és grafikus kártyáknak köszönhetően már jó ideje képesek lennénk nagyfelbontású animációk futtatására is, a cégek ez ideig mégis ódzkodtak felemlegetvén az ilyen animációk köztudottan háttértárzabáló voltát. A helyzet a DVD megjelenésével drámaian megváltozott, és a játékgyártók is lassan elkezdik birtokukba venni az új médiát. E tendencia szép példája lehet nemsokára a Schizm: Mysterious Journey.



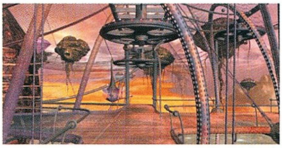
A Project Three elkövetkező játékának történetéről még szinte semmi sem szivárgott ki, annál több viszont a technikai újdonságokról. Ami biztosra vehető jelen pillanatban: a történet az ausztrál Terry Dowling, a sci-fi műfaj ismert emberének tollából való, tele megoldandó feladatokkal, rejtvényekkel. A készítők külön kiemelték, hogy a játékmenet egyáltalán nem lesz lineáris (már csak azért sem, mert egyszerre két főszereplőt kell majd irányítanunk), a játékos maga fogja döntéseivel és a fejtörők megoldási sorrendjével befolyásolni a történetet. A neves grafikus tervezők által papírra álmodott helyszínek között találhatunk majd lebegő városokat, titokzatos földalatti helyeket csakúgy, mint elhagyatott iparvárosokat és részben organikus űrhajókat. Grandiózus tervnek tűnik, és manapság már nem is nevezhető kivitelezhetetlennek. Lássuk, mi is változott a Myst korszaka óta:

- A játék megjelenési formája: a cég elsősorban DVD-n szeretné kiadni portékáját, de lehetséges, hogy lesz grafikailag butított 4 CD-s változat is.
- Grafika: a program kizárólag nagyfelbontású képeket és animációkat tartalmaz (természetesen ez csak a DVD-s változatra igaz). A játékban több száz helyszín 360 fokos nagyítható panorámaképe is helyet kap majd, ezáltal teljesen olyan érzetet fog biztosítani a játékosnak, mintha valóban 3D-s világban járna.
- Videók: minőségi videók dukálnak minőségi játékhoz, ezért a cég különleges videotömörítési eljárások segítségével 25 képkocka/másodperces, nagyfelbontású filmeket alkotott.
- Hang: a program készítői kristálytiszta, 360 fokban, valós időben pozícionált hanghatásokat (SB Live! tulajdonosok előnyben), továbbá a játék menetéhez alkalmazkodó zenéket ígérnek.
- A játék kezelése: egyszerű, praktikus egérhasználat várható.

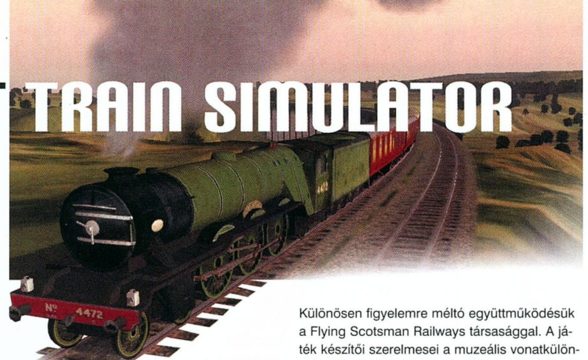
A játék előzetes hardware igénye a kornak megfelelő, sőt, mire megjelenik, már kellemesnek lesz mondható: Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, 200 MB hely a vincsin, továbbá legalább kétszeres sebességű DVD-olvasó (a CD-s változathoz 32X-es CD-ROM meghajtó).

A magam részéről én kíváncsian várom a DVD-s játékok igazi piacra lépésének első hullámába tartozó Schizmet.

Beton



MICROSOFT TRAIN SIMULATOR



StartBox

Fejlesztő: Microsoft és Kuju Entertainment
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2001. tavasz
Web: www.microsoft.com/games/trainsim

A Microsoft ideiglenesen alászállni szándékozik a fellegekből. Nem, nem Microsoft pocskondiázás várható az alábbi sorokon, sőt... A Microsoft Flight Simulator fejlesztőgárdája a Kuju Entertainmenttel karöltve nagyszabású vállalkozásba, vonatszimulátor fejlesztésébe vágott bele.

A program, ahogy az elvárható e fejlesztőcsapattól, a legmesszebbmenőkig hiteles és valósághű kíván lenni. Lássuk, mi is a teendő, ha valaki életszerű vonatszimulátorral kíván előrukkolni a piacon. Első lépésként nem árt, ha valós helyszíneket választ, azokat térképészeti pontossággal, a domborzati viszonyok gondos figyelembevételével a szimuláció számára megfelelő térbeli tájjá varázsolja. Természetesen nem felejtendő el a különböző időjárási viszonyok, esetenként extrém viharok megjelenítése sem. A Microsoft Train Simulator több száz mérföldnyi terület pontos, sőt, korhű másával, valamint a következő hat precízen megszerkesztett vasúti pályával rendelkezik:

- AMTRAK: szélsebes száguldás Acela vonatokban Amerika északkeleti szegletében
- Burlington Northern Santa Fe Railway: utazás végig a montanai Glacier Nemzeti Park déli pereme mentén.
- The Flying Scotsman Railways: meseszép utazás az 1920-as évek Angliájának festői tájain.
- Kyushu Railway Company: robogás Japán déli szigetcsoportjához tartozó Kyushu gyönyörű hegyei között.
- Odakyu Electric Railway: a világ egyik legforgalmasabb vasúti vonala Tokióban és környékén. Természetesen a Fuji megtekintése nem maradhat ki.
- The Venice Simplon Orient-Express: nyugodt, romantikus utazás az Alpokban, valamikor 1930-ban.

Második lépésként jöhetnek a vonatok. Ezek, különösen a régebbi, múlt századi típusok külsejének, és ami még fontosabb, viselkedésének pontos ábrázolása nem is annyira gyerekjáték. A fejlesztők éppen ezért több vasúti céggel is felvették a kapcsolatot, hosszú hónapokat utaztak különböző szerelvényeken, vizsgálva azokat irányítói és utas oldalról egyaránt. A korrekt hanghatások érdekében természetesen minden egyes vonattípushoz rögzítették annak eredeti hangját, belső atmoszféráját. Különösen figyelemre méltó együttműködésük a Flying Scotsman Railways társasággal. A játék készítői szerelmesei a muzeális vonatkülönlegességeknek, a klasszikus lokomotívok kedvelői tehát szintén örömmel dörzsölhetik a kezüket, hiszen minden eddiginél látványosabb és valósághűbb utazásban lehet részük. A mozdonyok szinte valamennyi csavarja, kallantyúja és kapcsolója rendelkezésünkre áll, minden állítható és minden ügyködésünk hatással is lesz az utazás kimenetelére, s ha pillanatnyilag elfáradnánk, bármikor átválthatunk a gyönyörködésre vágyó utas szerepére csakúgy, mint a külső szemlélőére.

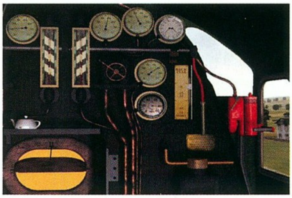
Harmadik pont: kihívás és játszhatóság. A kihívással nem lesz baj, ha a japán pontosságot kell például szem előtt tartanunk a Tokiói vonalon, vagy esetleg heves viharba botlunk a máskor festői szépségű Alpok kies hegyormain. A program hardveréhségéről egyelőre nincs hír, reméljük a legjobbakat. A képekre tekintve az izmos gépek, a nagy monitorok és felbontások rabjai mindenképpen jobban fognak járni a látvány terén.

Negyedik pont: fejleszthetőség és egyénre szabhatóság. A Microsoft Flight Simulator nyomdokain haladva a Microsoft Train Simulator is a nyitott architektúra jegyében készül, tehát szabadon tervezhetők hozzá további kiegészítők: új szerelvények, helyszínek, sőt lehetőség lesz ezek csereberéjére az interneten keresztül.

Ötödik, és korántsem elhanyagolható feladat: a marketing. Nos, no comment...

2001 tavaszától tehát hív a vasút, vár a Microsoft Train Simulator!

Beton

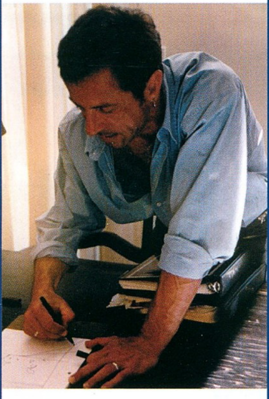


UNDYING

StartBox

Fejlesztő: Dreamworks Interactive
Kiadó: Dreamworks Interactive
Megjelenés: 2001. február
Web: www.ea.com

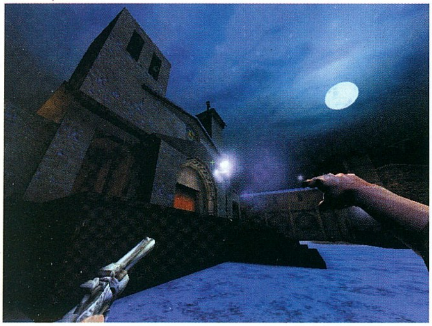
Nagy a sürgés-forgás a Dreamworks Interactive háza táján, Steven Spielberg személyes kérésére ugyanis a neves gárda szokatlan feladaton dolgozik. Horror-játék készül, de nem interaktív filmre, esetleg követőkamerás játékra számíthatunk (lásd: Resident Evil), a fejlesztőcsapat minden követ megmozgatva, a felsőbb vezetés „rábeszélésére" fittyet hányva kitartott eredeti elképzelése, a first person ábrázolásmód mellett. Szóvivőjük, Dell Siefert számára érthetetlen, hogy a horror-játékokban miért kezelik mostohagyermekként a személyes nézőpontból történő ábrázolást. Véleménye szerint csodálatos lehetőségek rejlenek a first person horrorban, az igazi rettegést pedig az ember csak úgy élheti át, ha a főhős saját szemén keresztül látja a mérhetetlen borzalom forrását.



Aki látta a Blair Witch Projectet, valószínűleg igazat is ad neki. Ezért az Undyingben csak azt fogjuk látni, amerre éppen nézünk, látóterünk csökkentése tehát csak tovább növeli majd bizonytalanságérzetünket. A bemutató résztvevői egyöntetűen el voltak ragadtatva attól, ahogy az ellenfelek csapásai nyomán a főhős feje (ezáltal a játékmező is) jobbra-balra bicsaklik, s néha véres ködfüggönybe burkolja az elénk táruló világot.

Jeremiah Covenant, a Covenant birtok egyedüli és egyben utolsó örököse hív bennünket kétségbeesve, hogy vizsgáljuk ki az egyre nagyobb számban előforduló hátborzongató jelenések hátterét. A kiszivárogtatott előzmény egyelőre ennyi, a konkrét történetről a készítők mélyen hallgatnak, de annyi bizonyos, hogy az Alone In The Dark című, nagysikerű klasszikus mintájára kísértetekkel, hátborzongató, feledésre ítélt múlttal rendelkező ősi házban fog játszódni valamikor a 1920-as években. A játék alkotói így próbálnak tisztelegni a Horror Nagy Öregje, a korát messze megelőző Howard Phillips Lovecraft előtt, kinek munkásságát minden - magára valamit is adó – horror-rajongónak ismernie illik. Számtalan vérfagyasztó gótikus-horror novelláján túl neki köszönhetjük többek közt a Cthulhu kultusz megteremtését, melyhez a játékfejlesztő cégek azóta is bátran visszanyúlnak, sőt, olyan nagy nevű pennaforgatók is, mint Stephen King. A készítők semmit sem kívántak a véletlenre bízni, ezért miután a történetük nyers vázlatával elkészültek, szakértőként meghívták Clive Barkert, a lélektani horror másik nagy ismerőjét. Nevéhez fűződnek többek között a Hellraiser (Pokolkeltő), a Candyman (Kampókéz) című közismert opusok, továbbá a Korbács és a Tudás című, kissé a fantasy irányába mozduló regények. Barker teljesen fellelkesült a történetet olvasva, és órákon át mesélt a készítőknek az emberi érzelmekre, a tudatalattira való hatás mesterfogásairól. A rettegés, úgy tűnik, garantált lesz.

A program másik érdekessége, hogy mérsékelni kívánja az extrém, tömeggyilkos fegyverek használatát, ezzel párhuzamosan a mágiát emeli reflektorfénybe. A stílus kedvelőinek nem kell megijedniük, akadnak itt majd kézifegyverek is szép számmal, de a történet előrehaladtával a játékosnak egyre inkább a helyzethez legjobban illő, gondosan megválasztott mágia- és fegyverkombinációt kell alkalmaznia. A kezelés egyszerű lesz, bal egérgombbal a fegyverünket, a jobbal pedig varázslatainkat használhatjuk. Egy további gombra a fegyverek és varázslatok kör alakú menüje bukkan elő, melyből a kívánt csapásmérő alkalmatosság pillanatok alatt kiválasztható vagy fejleszthető. Természetesen minden fegyverhez tartozik alternatív funkció, a varázslatok pedig öt fokozatban erősíthetők, ezek manapság alapkövetelmények az FPS játékokban. Ami viszont szokatlan (és erre Dell Siefert külön büszke), az a varázslatok önálló élete. Mit értünk ez alatt? Nem biztos, hogy minden helyzetben jó, ha valamelyik varázslatot a legmagasabb szintre fejlesztjük. Siefert sebtében demonstrált is egy izzasztó helyzetet, melyben a Skullstorm varázslatát fejlesztette az egekig. Ez



a mágikus fegyver gonosz tekintetű, és meglehetősen robbanékony természetű koponyát jelenít meg a játékos tenyerében, aki ezt nemkívánatos ellenfele irányába továbbíthatja a megnyugtató végeredmény biztos tudatában. Nem ilyen rózsás azonban a helyzet akkor, ha tuningolt varázslatunk eredményeképp egyszerre három koponya áll rendelkezésünkre. A koponyák lecsupaszított külseje ugyanis rendkívül fejlett egót takar, ezáltal se egymás, sem pedig megidézőjük céljainak elérése érdekében együttműködésükre nem számíthatunk. A bemutató során a három koponya természetesen vad fogcsattogtatás közepette egymásnak esett, éppen elég zajt csapva ezzel ahhoz, hogy felkeltsék néhány arra csellengő ellenfél figyelmét. A játékban egyébként a gondos tervezés következtében meglehetősen gyér számban előforduló mágia-erősítők nemcsak a kiválasztott varázslatok hatásfokát képesek növelni, hanem azok terjedési képességeit is javíthatják, így pusztítási vágyunknak egy idő után a vastag falak sem jelenthetnek akadályt. Lehetőségünk lesz halott ellenfeleink feltámasztására, akik a ceremónia után minket szolgálnak. A varázslat erősítésével egyre komolyabb ellenfelek életre keltése válik lehetővé. A játék nagyágyúja azonban a scry nevű varázsképességünk lesz, mely elsőre nemigen különbözik az éjjellátó berendezések által nyújtott látványtól. A valóságban azonban teljesen más a rendeltetése, a sötétben való tájékozódáson túl e varázslat képessé tesz bennünket arra, hogy lássuk, sőt egy pillanatra át is éljük azt, ami az adott helyszínen korábban történt. Dell Siefert kis híján a szívrohamot hozta a bemutatóra összegyűlt közönségére, amikor egy ősi, romos kolostor sötét termében használva a scry varázslatot, a tűzvész következtében elpusztult kolostor bent rekedt áldozatainak sikolyai törtek elő a véres kéznyomokkal és az idő homályába veszett nyelven írt feliratokkal borított falakból. A scry varázslat lesz tehát a legfontosabb útitársunk a játék rémisztő történetének felgöngyölítésében.

A program alapötlete ígéretesen hangzik, a csinosítgatást végző személyek egytől egyig profik a szakmában, az egész pedig Steven Spielberg atyai tekintete előtt fogja elérni végső formáját a jövő év elején, előreláthatóan februárban.

Egyszerűen túl jól hangzik minden, hogy rossz játék születhessen, várjuk tehát az őt megillető tiszteletteljes rettegéssel!

Beton

ÚJDONSÁGAINKBÓL:

Sudden Strike	FIFA 2001	AOE 2 Conquerors	Red Alert 2	Baldur's Gate 2	Zeus	Tomb Raider 5
9 990,-	10 990,-	10 990,-	10 990,-	10 990,-	9 990,-	10 990,-

Caesar 3 – 3 990,-

WarCraft 2 Gold – 2 990,-

Might & Magic 8 – 2 990,-

Tomb Raider 1 – 1 990,-

Flight Unlimited 2 – 1 990,-

EZT VEDD MEG!

12 O'Clock High 5 990
1944 Across The Rh...1 990
3D Ultra Pinball 1+2 ...3 990
Addiction Pinball........1 990
Admiral Sea Battle 1 990
Age Of Emp.Collect. 29 990
AOE 1+2 + küldetések
Age Of Empires 2.....16 990
AOE 2 Conquerors...10 990
Age Of Wonders.........3 990
Aiken's Artifact.........10 990
Alpha Centauri 3 990
Anno 1602 Gold..........6 990
Apache Longbow 1 990
Armored Fist 3............4 990
Army Men.....................1 990
Atlantis 2......................7 990
Atomic Bomberman...1 990
B-17 Flying Fort. 2* ..10 990
Baldur's Gate Gold 7 990
Baldur's Gate 2.........10 990
Ballpark.......................1 990
Billiard Clubhouse 2 990
Blade Runner.............3 990
Blair Witch Project.....6 990
Blood 2........................3 990
Broken Sword............1 990
Broken Sword 2..........1 990
Buggy..........................2 990
Caesar 3......................3 990
Cannon Fodder 1+2 ...1 990
Carmageddon 2..........1 990
Carmageddon 2000....9 990
Champ. Manager 3.....4 990
Champ. Man. 00/01.....9 990
Chessmaster 6000 .....1 990
Chessmaster 8000* ..10 990
Civ.: Call To Power 3 990
Civ.: Call To P. 2* 10 990
Close Combat 4..........6 990
Close Combat 5* 10 990
Colin McRae Rally 2*10 990
C&C + Civilization 2...3 990
Croc.............................3 990
Croc 2..........................6 990
Cultures*...................10 990
Daikatana....................3 990
Dark Reign..................2 990
DarkStone...................3 990
Deathtrap Dungeon....1 990

Deus Ex.......................5 990
Diablo + Hellfire.........2 990
Diablo 2.....................11 490
Die Hard Trilogy 2 ......4 990
Discworld Noir...........3 990
Driver..........................3 990
Dune 2000..................4 990
Dungeon Keeper 2 .....3 990
Eastern Front* 1 990
Enemy Engaged 4 990
Euro 2000...................4 900
European Air War.......3 990
Extreme Biker.............2 990
F1 2000.......................6 990
F1 Champ. S. 2000 ...10 990
F1 Manager 10 990
FA PL Manager 2001..9 990
F/A-18 Korea* 1 990
F/A-18 Jane's.............4 990
Falcon 4.0 ....6 990
Final Fantasy 8 ....5 990
Fleet Command 3 990

FIFA Soccer 2001 .....10 990
Flight Unlimited 2.......1 990
Flight Unliimited 3......6 990
Ford Racing*..............1 990
Force 21 ....2 990
Force Commander 9 990
Freespace 2 ....4 990
Gabriel Knight 2 ....2 990
Gabriel Knight 3 ....2 990
Grand Prix 2................3 990
Grand Prix 3................9 990
Grand Prix Legends...3 990
Grand Prix Man. 2 ......3 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango 4 990
Gunship 6 990
Heart Of Darkness......3 990
Heavy Metal FAKK 2 ..7 990
Heroes 3 Complete* ...9 990
alap+Armageddon+Shadow
Heroes Chronicles*....6 990

Pharaoh + Cleopatra

5 990,- 5 990,- 9 990,-

A nagyszerű, egyiptomi világban játszódó, városépítő stratégia és küldetéslemeze magyar kézikönyvvel!

StarCraft + Brood War

Az egyik legsikeresebb, a jövőben játszódó, real-time stratégia a Blizzard-tól, most a küldetéslemezzel egy csomagban, magyar kézikönyvvel!

4 990,-

Diablo + Hellfire

Az akció szerepjátékok megunhatatlan királya, korlátozott darabszámban, most az exkluzív küldetéslemezzel együtt, fantasztikus akciós áron!

2 990,-

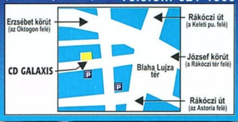
Kellemes karácsonyi ünnepeket, és Boldog Új Évet kívánunk minden kedves Vásárlónknak!

CD GALAXIS

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
(a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

Ünnepi nyitvatartás:
Decemberben karácsonyig
minden nap 10-18 óráig
nyitva vagyunk!

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél) Telefon: 321-1565



CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára! Biztonságosan csomagolva!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

CD GALAXIS

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB PC-S SZÓRAKOZTATÓ SZAKBOLTHÁLÓZATA

Hexen 2 .... 2 990
Hitman* 10 990
Hold hadművelet 6 990
Homeworld Catacl. 9 990
Hoyle játékok 3 990
Icewind Dale 9 990
Időgép (Timemach.)* 9 990
Imperialism 1 990
Imperium Galactica 2 .... 4 990
Incubation 2 990
Indiana Jones Inf. M. 5 990

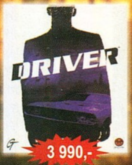
M1 Tank Platoon 2 .... 3 990
Machines 2 990
Majesty 4 990
MechCommander G. 3 990
Mechwarrior 3 .... 3 990
Metal Fatigue 6 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 .... 1 990
Might & Magic 8 .... 2 990
Monkey Island 4 .... 11 990
Montezuma's Return 1 990

Pax Corpus 1 990
Pharaoh 5 990
Pharaoh: Cleopatra 5 990
Pharaoh Gold 9 990
alapjáték + Cleopatra
Planescape Torment 6 990
Police Quest Coll. 2 990
Police Quest SWAT 2 .... 2 990
Populous 3D 3 990
Project IGI* 10 990
Premier Manager 99 .... 2 990

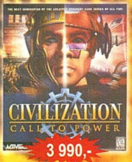
Rune 9 990
Sacrifice* 10 990
Saga 4 990
Screamer Rally 1 990
Sega Rally 2* 1 990
Settlers 3 Gold 11 990
ShadowMan 3 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom. 2 990
Shogun: Total War 9 990
Silver* 2 990

ST: Elite Force 10 990
ST: Klingon Academy 9 990
Star Wars Behind TM 3 990
Sudden Strike 9 990
Superbike 2001 .... 9 990
Tarzan 4 990
Theocracy 4 990
Thief 2 .... 5 990
Tiberian Sun .... AKCIÓ
TOCA Touring Car 2 .... 4 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 3 Gold 4 990
Tomb Raider 4 .... 4 990
Tomb Raider Chron. 10 990
Toonstruck 1 990
Total Annihilation 3 990
Total Ann. Kingdoms 3 990
Touché 1 990
Ubik 2 990
UEFA Ch. Leag. 99/00 .... 2 990
Ultima IX: Ascension 4 990
Ult. Soccer Manag. 98 .... 2 990
Unreal 3 990
Unreal Tournament* 3 990
Urban Chaos 3 990
US Air Force 4 990
Vampire The Masq. 9 990
Vészhelyzet 2 990
Viva Football 1 990
Viper Racing 2 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 .... 9 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Gold 2 990
alapjáték + Beyond TDP
Warlords Battlecry 10 990
Warzone 2100 .... 2 990
Western Front* 1 990
Wheel Of Time 3 990

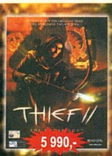
3 990,-
Mechwarrior 3


3 990,-
Driver

2 990,-
Interstate 82


3 990,-
Civ. Call To Power

4 990,-
Champ. Manager 3


5 990,-
Thief 2

5 990,-
Deus Ex

4 990,-
Theocracy

4 990,-
US Air Force

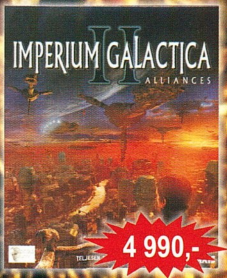
4 990,-
Freespace 2

4 990,-
F/A 18 Jane's

3 990,-
Rayman 2

1 990,-
Panzer General 2

3 990,-
Heart Of Darkness



4 990,-
Egy igazán igényes sci-fi stratégia
TELJESEN MAGYAR NYELVEN
(4 CD, 160 oldalas kézikönyv)

Decemberben minden kedves vásárlónk finomságokkal teli MIKULÁS CSOMAGOT kap ajándékba!

Interstate 82 .... 2 990
Israeli Air Force 3 990
Jagged Alliance 2* 2 990
KA-52 Team Alligator 4 990
KISS: Psycho Circus 4 990
Knights & Merchants 2 990
Lands Of Lore 3 .... 3 990
Larry Collection (1-7) 3 990
Le Mans 24 Hours 3 990
Lighthouse + Rama 3 990
Lords Of The R. 2 .... 2 990

Moto Racer 2 .... 3 990
Myth 1: Fallen Lords 1 990
Myth 2: Soulblighter 3 990
Need For Speed 2 SE* 1 990
Need For Speed 3 .... 3 990
NHL Hockey 2001 .... 9 990
NOX 4 990
Outcast 3 990
Ördögűző (Devil Ins.)* 9 990
Panzer General 2 .... 1 990
Panzer G. Scorched 10 990

Pro Pinball 2:Times 1 990
Pro Pinball 3: Big R. 2 990
Pro Pinball 4: Fantas. 3 990
Pro Rally 2001* 10 990
Raibow Six Covert O* 9 990
Rayman 2 .... 3 990
Red Alert 2 .... 10 990
Requiem 1 990
Resident Evil 3* 10 990
Revenant 2 990
Rogue Sp. Urban Op. 6 990

Sim City 2000* 2 990
Sim City 3000 World 9 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Speed Busters 2 990
Sportscar GT 3 990
StarCraft Gold 4 990
alapjáték + Brood War
Starship Troopers* 10 990
Star Trek Collection 5 990
ST: Birth Of The Fed. 2 990

Wizards & Warriors 10 990
Worms 1 990
Worms Armageddon 4 990
X: Beyond The Front. 5 990
X-Com Apocalypse 3 990
X-Com Interceptor 3 990
Zeus* 9 990
Zork: Grand Inquis. 2 990
... teljes árlistánkat lásd ingyenes katalógusunkban!
*Hamarosan megérkezik

+ DVD filmek magyar felírattal vagy szinkronnal

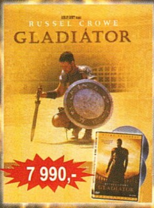
13. harcos 5 690
8 mm 6 490
Alien Legacy 28 490
Angol beteg 6 490
Armageddon 4 790
Állj, vagy jövök 6 490
Bad Boys 6 490
Bennfentes 5 290
Bűvölet 6 490
Cápa 6 490
Csak egy kis pánik 4 790
Csontember 6 490
Csúcsformában 6 490

Desperado + Zenész 6 490
Egy bogár élete 4 790
Erin Brockovich 6 490
Észvesztő 6 490
Független ség napja 8 490
Gladiátor 7 990
Halálsoron 6 490
Harcosok klubja 9 490
Hatodik érzék 4 790
Háborgó mélység 4 790
Ítéletnap 4 790
James Bond filmek 6 490
Jeanne D'Arc 6 490

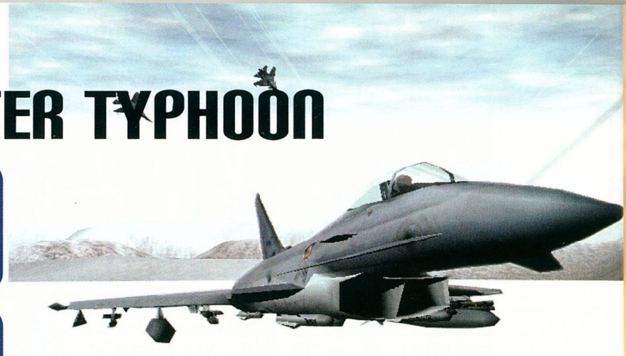
Jurassic Park 1 v. 2 .... 6 490
Jurassic Park Dupla 12 790
Kapcsolat 4 790
Kétszáz éves ember 6 490
Kisvakond kalandjai 4 790
Közellenség 4 790
Közönséges bűnözők 6 490
Lost In Space 6 490
Majmok bolygója 6 590
Mátrix 4 790
Men In Black 6 490
Men in Black Dupla 9 490
Mélység titka Abyss 8 490

Nászok ásza 5 690
Oltári nő 4 790
Ördög ügyvédje 4 790
Összeesküvés elm. 4 790
Penge 6 490
Pitch Black 6 490
Pusztító 4 790
Rettenthetetlen 8 490
Ryan közlegény 6 490
Sikoly 3 .... 5 690
Sivatagi cápák 4 790
Sztárom a párom .... JÖN
Stuart Little kisegér 6 490

Szárnyas fejvadász 4 790
Szemtől szemben 4 790
Szuper Haver 4 790
Tarzan 5 690
Tágra zárt szemek 4 790
Toy Story 1 vagy 2 .... 5 690
Tűzhányó 6 590
Végképp eltörölni 4 790
Világ nem elég 6 490
Visszavágó 4 790
Zorró álarca 6 490
Zuhanás 6 490
folytatás a katalógusunkban



7 990,-
Gladiátor
5 Oscart nyert monumentális film!



EUROFIGHTER TYPHOON

StartBox

Fejlesztő: Digital Image Design
Kiadó: Rage
Megjelenés: 2001. nyár
Web: www.rage.co.uk

1999 nyarának közepén kezdtek el az első hírek kiszivárogni a Digital Image Design (DiD) háza tájáról, miszerint a csapat új projekten dolgozik: a szimulátortörténelem egyik mérföldkövének, az Eurofighter 2000-nek a harmadik generációján. A pletykákat igazoló sajtóközleményt azonban kisvártatva előre nem látott „problémák" egész sorozata követte: elsőként a DiD Home Page-e egyik napról a másikra egyszerűen megszűnt létezni, amit az a bejelentés tetézett, miszerint a DiD programok kiadásának jogát a Rage Software megvette az Infogramestől. E „megállapodást" követően a cég programozóinak fele még az első héten elhagyta – vagy kényszerült elhagyni - a céget, s így az idő közben EF2000 v.3-ról a valós gépnek megfelelően Typhoonra keresztelt project sorsa teljesen megkérdőjeleződött.

Annak ellenére, hogy a Rage bejelentette, hogy a fejlesztéssel nem álltak le, senki sem volt biztos abban, hogy ha a Typhoon el is készül, lesz-e olyan élethű és összetett, mint elődei voltak, vagy ő is a Rage-es programok Arcade sorsára jut? Erre a kérdésre a válasz idén ősszel érkezett meg: a program az eddigi DiD fejlesztések irányzatát követően, elsősorban a „hard core" szimulátorosokat célozza meg, s játékmenetét tekintve sokkal jobban hasonlít majd az eredeti EF2000-re, mint az F22 ADF vagy a TAW valaha is hasonlított...

A történet – mert, hogy van neki az is - az eredeti EF2000-ben történteknek a folytatása: Oroszországban ismét a kommunisták jutnak hatalomra, akik még mindig nem álltak el attól a szándékuktól, hogy a Szovjetunió felbomlásakor elvesztett területeket visszaszerezzék, s így meg is támadják többek közt Lettországot, Észtországot valamint Litvániát. A NATO természetesen messzemenőkig elutasítja ezeket az agresszor cselekedeteket, és a megtámadott országok kérésére azonnal azok segítségére siet. A konfliktus folyamatosan bonyolódik, majd egy európai háborúban tetőzik, melyben stratégiailag az egyik legfontosabb szerepet Izland játssza, ugyanis az összes fontosabb utánpótlási vonal ezen vezet keresztül. Ezzel az oroszok is tisztában vannak, s tudják, hogy egyetlen esélyük a NATO ellen az, ha elfoglalják Izlandot, s ezzel elvágják az utánpótlástól...

Fontos már az elején leszögezni, hogy a fő hangsúlyt - ahogy azt már a DiD-s programoktól megszokhattuk - a fejlesztők jelen esetben is inkább a program játszhatóságra fektették, mint a műszerek komplexitására, s élethű kezelésére. Ennek ellenére gépünk legfontosabb alkotóelemeit a lehető legpontosabban modellezték. Ilyen például az ECR-90 radar, mely a valóságnak megfelelő paraméterekkel rendelkezik: hatótávolság, zavarvédelem, egyszerre támadható célpontok száma stb. A program az érzékelt radarjeleket mindig az aktuális távolságból, a célpont hozzánk viszonyított szögéből, fegyverzet mennyiségétől (minél több a felfüggesztés, annál nagyobb az adott gép radarkeresztmetszete), valamint a magasságból számolja ki, s ez ugyan úgy vonatkozik a szövetséges, mint az ellenséges gépekre - ezen túl nem fordulhat elő, hogy a föld felett alig száz lábbal repülve ötven mérföldről bemérjenek.

Izland méreteiből kifolyólag nem fogunk egyetlen AWACS vagy JSTARS géppel sem találkozni a légtérben, melyek irányíthatnának, vagy segíthetnének bevetésünk sikeres végrehajtásában. Sokan nagy csalódásként élték

meg ezt, bár ennek a felállásnak is megvannak az előnyei. A szükséges információt ezen túl is meg fogjuk kapni a szövetséges gépektől vagy az intercomon, vagy az Eurofighterek DataLinkjén keresztül, de az idő túlnyomó részében saját radarunkra, valamint szemünkre kell hagyatkoznunk, hogy megtaláljuk, azonosítsuk, majd elpusztítsuk az ellenséges gépeket. Ez azt jelenti, hogy a horizonton túli harc, vagyis a rakétázás kevesebb, a jó öreg forgolódós légi harc viszont több lesz.

Újdonságként szerepel a programban a TERPROM, mely gyakorlatilag az adott bevetési terület összes domborzati adatát tartalmazza memóriájában, s így domborzathoz viszonyított navigációt, valamint terepkövetést tesz lehetővé külső navigációs segítség igénybevétele, s mások által bemérhető elektronikus sugárzás kibocsátása nélkül.

Fegyverzetünk a brit gép miatt némiképp módosult: az AMRAAM-okat lecserélték Meteo-

rokra, melyek annak idején az EF2000-ben az S-225 név alatt szerepeltek. A Sea Eagle-t szintén lecserélték az angol Penguin hajók elleni rakétára, a Mavericket pedig a Brimstone-ra, mely az AGM-114 Hellfire egyik hasonmása. Ez utóbbi fegyverek mindegyike kisebb, mint az elődeik, így többet vihetünk magunkkal belőlük, hátrányuk viszont, hogy robbanóerejük is kisebb.

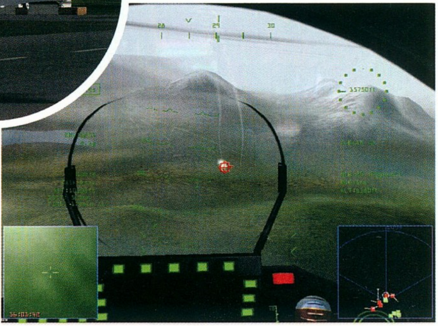
Szintén újdonságként szerepel, hogy az ASRAAM-okat ezúttal már tényleg a valóságnak megfelelően tudjuk alkalmazni sisakcélzók segítségével - a légi harchoz szükséges rakéták modellezését a Total Air Warból adaptálták.

A programban szereplő kampány teljesen dinamikus, tehát a földi egységektől kezdve a repülőgépeken keresztül a stratégiai és taktikai tervezésig minden az éppen aktuális helyzettől függően és annak megfelelően alakul. A földön teljes méretű, kiterjedt háború fog folyni, a területek elfoglalása a földi egységek eredményességétől fog függeni, melyek sikerére, vagy sikertelenségére az általunk irányított alakulatok mindegyike kihatással van.

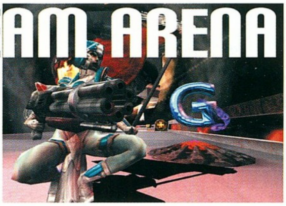
Gépünk repülési modelljének viselkedése nagyon fontos volt a DiD csapata számára, így a fejlesztésben résztvevők mindegyike töltött bizonyos órát a wartoni EF2000 kiképző szimulátorban, valamint Jon Turner, a wartoni berepülőpilóták főnöke sokat segédkezett a repülési modell finomításában.

Grafikáját tekintve a program a Wargasm 3Dream engine-jének továbbfejlesztett változatát fogja használni. Ellentétben a manapság megjelenő legtöbb repülőgép-szimulátorral, a Typhoonban is használnak műholdfotók alapján készített textúrákat, de csak ott, ahol igazán szükség van rájuk, s így a legtöbb hegy, gleccser, erdő hagyományos módon, rajzolt textúrákból fog állni. Ennek következtében a terep nem fog soha ismétlődő textúrákat tartalmazni, s így teljesen egyedülálló marad, akárcsak a valós világ. A felbontásokat egészen 1024x768-ig állíthatjuk, bár kívánság esetén e fölé is mehetünk, de ennél feljebb a játékosnak már semmilyen előnye nem származik belőle – a kabin felbontása mindig az aktuális felbontással egyezik meg. A program teljes mértékben DirectX 7.0 kompatibilis, így támogatja a Texture and Lightingot, a Bump Mappinget, egyedül az Environmental Bump Mapping az, ami kimaradt a támogatott hardware-es lehetőségek közül.

Tatcom



QUAKE III TEAM ARENA



StartBox

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2000. december
Web: www.idsoftware.com

Végre valahára a napokban elkészül a nagy mű, amely pótolja a méltán népszerű Quake III Arena hiányosságait. A Team Arena decemberi megjelenésével teljessé válik a hálózatos játékosok álma, hiszen az id legújabb küldetéslemeze minden képzeletet felülmúl.

A VÁLTOZÁSOK KORA...

Az id tényleg nem tétlenkedett az utóbbi időben, és az alapjátékhoz mellékelt szerény számú játéklehetőséget (Deathmatch, Teamdeathmatch, Tournament és Capture the Flag) további három remekbe szabott játékmóddal (One Flag CTF, Harvester és Overload) egészítették ki. Szerencsére Carmackék nemcsak új lehetőségekkel, hanem új interfésszel is ellátták programjukat, amely nem csak roppant látványosra, hanem emberbarátira is sikeredett, s ez a kezelőfelületek esetén nem utolsó szempont.

JÁTÉKMÓDOK

Harvester: Ebben a módban az ellenfél csapattagjainak likvidálása után azok koponyája a pálya közepén megjelenik. Ha ekkor odarohanunk, felkapjuk, és az ellenfél bázisára elvisszük azokat, akkor azért pontokat kapunk. Mint az előbbiekből kiderült, a Quake III Team Arena a fragrendszerről áttért a pontrendszerre, amit az 1.17-es hivatalos patch óta az Arénában is megtalálhattunk. Még mielőtt sírva fakadnánk, be kell látnunk, hogy az id által kitalált új szisztéma több előnnyel rendelkezik, mint hátránnyal, hiszen most lehetőség nyílik a bázis védelméért pontokat szerezni.

One Flag CTF: Ebben az opcióban a Harvesterhez hasonló játékmenettel találkozhatunk azzal az apró eltéréssel, hogy ezúttal a pálya közepén található egyetlen egy szürke zászlóért folyik a harc. Itt, csakúgy, mint a Harvesterben, a megszerzett zsákmányt az ellenfél bázisára kell elvinnünk a jól megérdemelt pontok reményében.

Overload: A Team Arena harmadik játékmódja az első kettőhöz hasonlóan fergeteges élménnyel ajándékozza meg a játékosokat. Minden egyes csapatnak a bázisán egy koponya található. A cél nem más, mint az ellenséges csapat koponyájának elpusztítása.

POWER UPOK, FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

A Team Arena demójában három új Power uppal (Guard, Ammo-Regen és Doubler), egy új fegyverrel (Proximity Launcher) és egy új tárggyal (Kamikaze) ismerkedhetünk meg. A Power Upok közül a Guard védelmet, az Ammo Regen fegyverünk fokozatos újratöltését, míg a Doubler a kétszeres sebzést biztosítja. Az előbb említett P. u.-ok érdekessége, hogy csak a saját bázisunknál található upgrade-ekkel élhetünk, ez a megoldás nekem nem igazán nyerte el a tetszésemet, és értetlenül néztem magam elé, amikor Chris zászlója előtt esélytelenül próbáltam magamra ölteni a dupla sebzés lehetőségét. A felvehető tárgyak között megjelent a Kamikaze, amelynek használatakor hatalmas területre kiható atomvillanásnak lehetünk szemtanúi, bevetésével azonban vigyázzunk, mivel élesítésekor mi magunk is az enyészeté leszünk. A demóban szereplő Proximity Launcher falra és padlóra tapadó bombákkal ajándékoz meg minket. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy használatával hermetikusan lezárhatjuk a stratégiailag fontos helyszíneket.

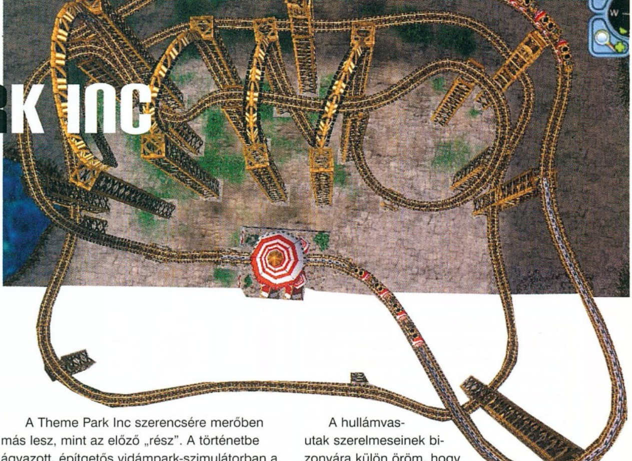
Természetesen a végleges verzióban az előbb említett tárgyakon és fegyvereken kívül számos újdonsággal találkozhatunk, ám ezek mibenlétét egyelőre sűrű homály fedi.

SUMMA SUMMARUM

Mit is fűzhetnék hozzá mindehhez? Semmit. Az id most is tökéletes munkát végzett, és a decemberi megjelenést követően biztosan marad megérdemelt helyén, a többjátékos First Person Shooterek dobogójának legfelső fokán (Unreal Tournament rajongók nyugodtan követtessenek meg).

Sasa

THEME PARK INC



StartBox

Fejlesztő: Bullfrog
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. február
Web: www.themeparkworld.com

Vidámpark. Mindent elmond egyetlen szó, mely csaknem mindannyiunk számára ezer emléket, vágyat, örömet és apró bánatot hordoz. Ezért is volt eleve sikerre ítélve az a játék, melyben magunk álmodhattuk meg a parkok parkját, mely a legjobb, a legszebb, a legszórakoztatóbb, a legbiztonságosabb... Ez volt a Theme Park. Aztán telt-múlt az idő, és a Bullfrog elkészítette a 3D-s verziót, a Theme Park Worldöt, mely ugyan gyönyörű lett, ám tömegtermék. A cél jól láthatóan a közemészthetőség volt, ezért a tartalom kicsit háttérbe szorult, már nem a részletek voltak a fontosak, hanem a látvány és az egyszerűség. A könnyített program sokkal nagyobb tömeg számára volt használható, mint az, amelyikben a virtuális parkok igazgatói még a tőzsdén is ténykedhettek...

A Theme Park Inc szerencsére merőben más lesz, mint az előző „rész". A történetbe ágyazott, építgetős vidámpark-szimulátorban a menedzsment, a gazdaság és a finom részletek irányítása ismét megjelenik. Az üzleti élet jelentős részt képvisel a programban, hiszen a sztori már alapban azzal kezdődik, hogy Assistant Managerként vesznek fel a céghez. Ezek után küldetéses célja valamilyen gazdasági feladat megvalósítása, illetve gondot okozó helyzet megoldása lesz. A történet előrehaladtával optimális esetben te is felfelé mászol majd szépen a hivatali ranglétrán egészen addig, míg eléred, hogy te legyél a cég elnöke. Mindeközben természetesen folyamatosan szem előtt kell tartanod, hogy csak akkor lesznek látogatóid, ha a vendégek elégedettek parkoddal, s ekkor emelkedik a részvényeid árfolyama is (feltéve, hogy vannak :)).

A tervek szerint a Theme Park Incben tizenöt szinten kell végigküzdened magad, s ezek három világon át vezetnek (a sarkvidék, a felfedezések és az ezeregy éjszaka birodalma). Ráadásul a látogatói közönség is megoszlik, a gyerekeknek, a velük érkező szülőknek, nagyszülőknek is más-más igényei lesznek. Ezért változatos játékokat kell kifejlesztened és építened, hogy mindenki megtalálja a kedvére valót, s ugyanez vonatkozik a boltokra is.

A hullámvasutak szerelmeseinek bizonyára külön öröm, hogy ún. „Coaster Design Kit" lesz a programban, így a 18 klaszszikus stílus egyikének kiválasztása után végtelen számú változatot tervezhetnek, remélhetőleg a saját és a látogatók megelégedésére. Szerencsére a kész konstrukciót aztán tesztelhetik is, anélkül hogy veszélyeztetnék a látogatók életét. A hullámvasút-szerkezetek el is menthetők, így elküldhetjük őket barátainknak, vagy később is felhasználhatjuk őket.

Akik már ismerősek a Theme Park birodalmakban, azoknak talán meglepetés lesz az új kezelési rendszer és felület, melyet minden bizonnyal hamar megszoknak majd. Az EA szeptemberi bemutatóján már láttam a programot, s nagyon megragadott, amikor az egyik fejlesztő megmutatta, hogy ha például túlságosan nagy készlet halmozódna fel hot dogból (például túlrendelés miatt), mindössze a következőt kell tenned: beállítod, hogy a játékban megjelent információs pavilonokban dolgozók a tanácstalan, remélhetőleg éhes látogatóknak hot dogot ajánljanak. Az ingyen reklám pedig hamar meghozza gyümölcsét... :)

A fejlesztő sejtelmes mosollyal azt is megjegyezte, hogy a TP Inc-ben a személyzet lelkiállapota is fontos lehet. Mit mondhatnék erre... húha!

Most már csak azt nem értem, hogyan lehet a célzott felhasználói réteg „három éves kortól", vagy az ovisok már született menedzserek? Ki tudja... Az biztos, minderre a jelenlegi hivatalos infók szerint jövő év februárjáig kell várnunk. Ez talán még igaz is lehet, hiszen a program már szeptemberben jól működött, talán csak marketing-megfontolásokból nem jelenik meg idén.

Lily

ARCANUM - BETATESZT

StartBox

Fejlesztő: Troika Games
Kiadó: Sierra
Megjelenés: 2001. február
Web: www.sierrastudios.com/games/arcanum

A PC Guru 2000/08-as számában már nagyobb lélegzetű bemutatót olvashattatok a Troika Games készülő szerepjátékáról, ám most, hogy az újságíróknak szánt béta verziót tesztelhettem, tisztábban látom, mi vár ránk jövő év februárjában. Az első ránézésre kicsit ódivatúnak tűnő (és valóban az :)) program fogaskerekeivel, mágikus löttyeivel, sőt még az inventory szerkezetével is változatlanul Verne világát idézi...

Az Arcanum különlegessége, hogy a két éves fejlesztés után elkészülő programban valóban csak rajtad áll, mivé fejlődik karaktered. Ezért a karaktergenerálás során választható emberek, elfek, törpök közül bárkit is szemelsz ki magadnak, csak rajtad múlik majd, hogy a történet során különleges technikai (vagy éppen mágikus) képességekkel megáldott tolvaj, orgyilkos, feltaláló, párbajhős, technikus válik belőle. Ezen felül a végtelen jóság, illetve a gonosz képviselőjévé is válhat, ha neked úgy tetszik, sőt, lehet hihetetlenül buta, zseniális, rusnya vagy éppen félelmetesen karizmatikus személyiség is. A lehetőségek szinte végtelenek.

A béta verzióban még a mágia és a technikai rész a készítők elmondása szerint sem volt egyensúlyban, és a körökre osztott, illetve a valósidejű harcot tekintve is akadtak gondok. Ezt magam is többször próbáltam, mert különös módon pont a finomabb taktikázási lehetőségeket kínáló, lépésről-lépésre haladó változatban vallottam többször kudarcot, míg a pergő darálásban szinte mindig győztem. Ráadásul egyelőre a távolsági fegyverek túlságosan hatékonyak, gyakorlatilag esélyük sem volt azoknak, akiket így támadtam meg. Érdekes, hogy a csúnya karaktereket (szépség 2 vagy annál kisebb) a városok polgárai azonnal, se szó, se beszéd megtámadják.

A béta verzióban még gondot okozott, hogy a beállításokat a program elfelejtette, ezért hiába aktiváltam a körökre osztást, a „mindig futást" vagy például az automatikus harcot, minden egyes betöltés után újra ki kellett választani a megfelelő opciókat. Nagyon tetszett viszont, hogy a kalandok során mellém szegődött fickó adott szituációban párbeszédet kezdeményezett a velünk találkozó NPC-vel, s én dönthettem el, hogy hagyom őt beszélni, vagy átveszem a társalgást tőle. Még a végkifejlet is más lett, mert neki egész más képességei voltak, mint az én karakteremnek.

A történetről még nincs mit mondani, de végtelenül hosszúnak és ágas-bogasnak tűnt így első átélésre, s természetesen megint a Jó és a Gonosz ősi harcának kulcsfontosságú résztvevőjeként csöppenünk majd bele, bár erről a kezdetekben mit sem sejtünk...

Zárszóként mit mondhatnék. Változatlanul hiszek az Arcanumban és a benne rejlő lehetőségekben, és szép lassan megszerettem ezt a vernei hangulatot is, bár sötét és komor. A grafika nem ámulatba ejtő, kétségtelen. Ám ha hagyod életre kelni a történetet, veszve leszel, akárcsak én...

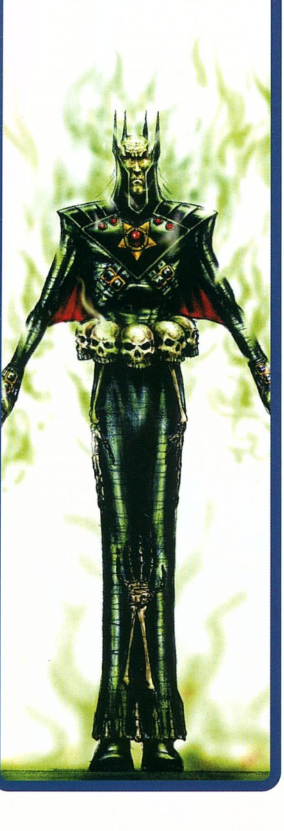
Lily

MAGELORDS

StartBox

Fejlesztő: Kinesoft
Kiadó: Kinesoft
Megjelenés: 2001. tél
Web: www.kinesoft.com

Kevés igazán jó fantasy stratégiai játék jelenik meg mostanában. Igaz ugyan, hogy a Blizzard bőszen fejleszti a Warcraft 3-at, de a tempójukat ismerve arra bizony még várnunk kell. Ezt a hiányt próbálja meg betölteni a Kinesoft új, valósidejű fantasy stratégiája, a MageLords. A játék fejlesztői nagyon ügyelnek arra, hogy titokban tartsák a részleteket. Az E3-on tartott bemutatójuk azonban felkeltette a sajtó figyelmét, s azóta kénytelenek elviselni az újságírók kérdéseit. Mi sem lóghatunk ki a sorból, ezért feltettünk néhány kérdést a fejlesztőknek.

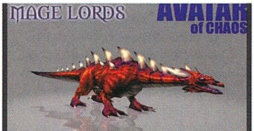


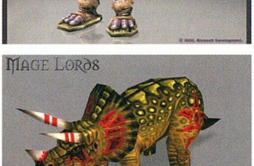
Rengeteg 3D-s RTS jelenik meg az utóbbi években. Mi az, ami különlegessé teszi a MageLordsot? Mitől lesz ez más, mint a többi valós idejű stratégia?

Igaz ugyan, hogy sok stratégiai játék jelenik meg, viszont nagyon kevés fantasy. A MageLords igazi ízét az ennek megfelelő egységek és az általuk folytatott küzdelem adja. A 3D-s harctéren egyszerre 100 egység csépelheti egymást. Igyekeztünk úgy tervezni a játékot, hogy ne riasszuk el a tapasztalatlan játékosokat sem.

Mondanál néhány szót magáról a játékról?

A játék elején ki kell választanunk, hogy milyen varázslót indítunk. A választásunkat alaposan meg kell fontolnunk, mivel ezt a későbbiekben nemigen lehet módosítani. A mágus legfontosabb tulajdonsága az, hogy milyen szférába tartozik. Ez határozza meg, milyen varázslatokkal tudja megkeseríteni az ellenfél életét harc közben. A csaták kimenetele dönti el, hogy a vitatott terület kinek az uralma alá kerül. Az ostrom alatt álló területek nyersanyagkészletét nem tudjuk kiaknázni, ezért gyorsan ki kell űznünk a megszálló seregeket. Abban az esetben, ha támadunk, két lehetőség közül választhatunk. Az első a teljes megsemmisítés. Ilyenkor mindent nekünk kell felépítenünk, viszont elkerüljük az esetleges lázadásokat. A második lehetőség a megszállás. Ekkor használhatjuk a megmaradt épületeket, gyárthatunk az adott területre jellemző egységekből, viszont a tartomány lakói bármelyik pillanatban fellázadhatnak.





A fantasy játékok egyik legfontosabb része a karakterek fejlődése. Hogyan lett ez megoldva a MageLordsban?

Minden csata után maradnak túlélők. Ezek tapasztalati pontot kapnak a hadjáratban nyújtott teljesítményük alapján. Ők a következő ütközetben már sokkal nagyobb eséllyel lépnek a harctérre, mint az újoncok, így több a kilátásuk az életben maradásra. Külön ki kell emelnem a hősöket: ők alkotják a hadsereg elitjét, nekik jutnak a látszólag megoldhatatlan küldetések. Rájuk különösképpen vigyáznunk kell, mivel könnyedén megfordíthatják az ütközetek menetét. A fenntartásuk rengeteg pénzt emészt fel, viszont hihetetlen dolgokat képesek véghezvinni. A játék során talált varázstárgyak tovább növelik a hatékonyságukat. Megfelelő odafigyeléssel ütőképes hadsereget hozhatunk létre a hősök vezetésével.

Melyik az a rész a játékban, amelyre különösen büszke a csapat?

Megfigyeltük, hogy a stratégiai játékokban a méretarányok meglehetősen kaotikusak. A gyalogság majdnem akkora, mint a harckocsi, s ez láthatóan senkit sem zavar. A MageLordsban egészen más lesz a helyzet. Itt az óriások bizony a harcosok fölé tornyosulnak, s már első pillantásra látni, hogy az esélyek bizony nem kiegyenlítettek.

Melyik híres játékhoz tudnád leginkább hasonlítani a MageLordsot? Mire számítsanak a játékosok?

Vegyünk egy részt a Civilizationből, egyet a Shogunból és egyet a Warcraftból. Gyúrjuk őket össze alaposan, adjuk hozzá a könnyedén elsajátítható kezelőfelületet, s a MageLords máris kész.

Mikorra várható a MageLords megjelenése? Terveztek-e belőle játszható demót?

Erre a kérdésre nagyon nehéz válaszolni. A megjelenés jövő év nyarára volt betervezve, de ez valószínűleg változni fog. Csak akkor adjuk ki a kezünkből a játékot, ha már úgy érezzük, hogy nem tudunk rajta mit tovább csiszolni. Játszható demó tervbe van véve, viszont pontos időpontot ezzel kapcsolatban sem tudok mondani.

Köszönöm szépen, hogy időt szakítottál ránk, s további jó munkát kívánok.

Mocsy

NO ONE LIVES FOREVER

StartBox

Fejlesztő: Fox Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.foxinteractive.com

A NEVEM ARCHER, CATE ARCHER...

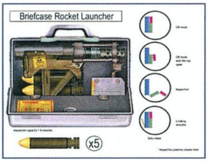
Hát igen, végre elérkezett az a pillanat, amelyre talán már senki sem számított. A Fox Interactive és a Monolith összefogásával a LithTech grafikus motor közreműködésével az Electronic Arts bemutatja minden idők legjobb First Person Shooterét, a No One Lives Forevert.

A TÖKÉLETES „KÉMHATÁS"

A No One Lives Forever valódi kémfilm, olyan, amilyent eddig még nem láthattunk PC-n. A játék képi világa, hangulati elemei, fegyverei és a Bond-koktél legfontosabb összetevői (az ügynökség által kreált ketyerék) lebilincselő játékélményt nyújtanak. Az aktuális szuperkém, jelen esetünkben kémnő Cate Archer, akit a Unity fedőnevű világmegmentő ügynökség megbíz azzal, hogy semlegesítse az alvilág éppen aktuális gazfickóit.

BOND-KOKTÉL

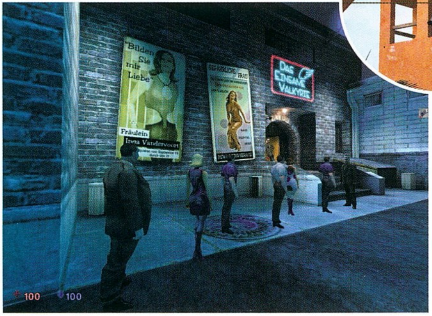
Mi szükséges ahhoz, hogy valódi kémfilmben érezzük magunkat? A válasz egyszerű: végy egy-két gonosztevőt, gyönyörű lányokat, szupertitkosan fejlesztett fegyvereket és tárgyakat, valamint változatos helyszíneken játszódó történetet. Ezeket az összetevőket felrázva, nem keverve elkészíthetjük minden idők legjobb Bond-koktélját.

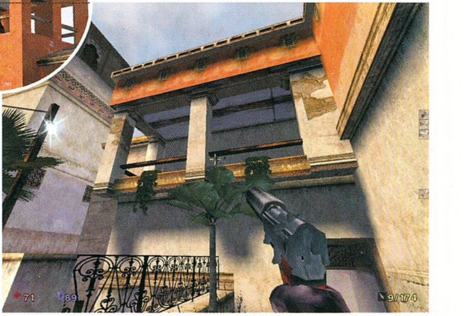


Szerencsére a NOLF fejlesztői is tisztában voltak ezzel a szupertitkos receptúrával, és játékukat ennek jegyében készítették el.

A JÁTÉKMENET

A NOLF legnagyobb érdeme a fent említett alcímben rejlik, és ez az első pont, amelyben (szerintem) túlszárnyalja egyetlen riválisát, a Half Life-ot. A játék Marokkóban kezdődik, ahol a Nikita című filmből ismerős jelenetek szemtanúi lehetünk. Fejünkön fülhallgatóval, kezünkben távcsöves puskával kell megtisztítani az utcát, s megvédeni a célszemélyt az orvlövészektől. Ezután igazi macska-egér harcban kell részt vennünk, Berlinben titkos dokumentumokat kell megszereznünk, repülőből kell kiugranunk, víz alá kell merülnünk, motorra, majd hósiklóra kell pattannunk, hogy végül elérkezzünk az utolsó megmérettetés helyszínére. Kalandjaink során változatosabbnál változatosabb feladatokat kell megoldanunk, és a film noirokból ismerős jelenetekkel kell szembesülnünk. A már említett berlini pályán például titkos dokumentumokat kell lefényképeznünk, és a filmeket át kell adnunk a ránk váró ügynöknek. Azt talán mondanom sem kell, hogy a találka titkos jeleként tüzet kell adnunk a feltételezett kémnek. A játék során gyakran fordul majd elő, hogy emberéletek kioltása nélkül végezzünk egy-egy küldetéssel úgy, hogy közben a biztonsági kamerák figyelő szemei elől is rejtve maradjunk. Az efféle missziókban lehetőségünk nyílik elterelő hadműveletek végrehajtására. Ekkor egyik legfontosabb felszerelési tárgyunk a pénzérme lesz, amelyet elhajítva elcsalhatjuk őrhelyükről a katonákat. Fontos megjegyezni, hogy a kamerák csak akkor kapcsolják be a biztonsági rendszert, ha a látóterükben három másodpercnél tovább tartózkodunk, illetve ha holttesttel találkoznak. Ebből értelemszerűen adódik, hogy a kamera látóterén kívül „kedvünkre" gyilkolászhatunk (természetesen csak néma csendben), ám arról senki se feledkezzen meg, hogy a tisztességes angol kém kerüli a felesleges vérontást. A berlini bújócskát követően kénytelenek leszünk ejtőernyő nélkül repülőből kiugrani, süllyedő hajóból elmenekülni, miközben látjuk, hogy a nyomás eldeformálja a hajótest lemezeit. Ha azt gondolnánk, hogy az első három epizód teljesítése után az alkotók minden ötletükből kifogytak, akkor téve-





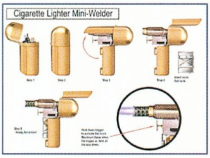
dünk, hiszen az igazán csavaros küldetések csak ezután jönnek, ám ezek ismertetéséről most lemondanék, mivel egyetlen poént sem szeretnék a játékosok elől lelőni. Összegezve: A NOLF számtalan módon végigjátszható. Ha úgy tartja kedved, mindenkit a másvilágra küldhetsz, vagy óvatosan előrejutva emberéletek kioltása nélkül is megoldhatod a feladatokat. A küldetéseket segítő kémberendezések száma és használhatósága még több lehetőséggel ruházza föl a Fox Interactive üdvöskéjét.

AZ INTERAKTÍV KÖRNYEZET ÉS A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

A No One Lives Forever végre a lehetőségekhez képest kiforrott, jól működő AI-val lett felvértezve, amihez a készítők a Deus Exhez hasonló interaktív környezetet biztosítottak. A ránk támadó ellenfelek látnak, hallanak, ha kell, riadóztatják egymást, és összehangoltan támadnak, de az sem ritka, hogy a terep és tereptárgyak adottságait kihasználva lesből, vagy a maguk elé rántott asztal mögül, fedezékből támadnak. Ha hangtompítós fegyverrel végzel az alakulat valamelyik tagjával, társai azonnal odarohannak hozzá, megpróbálják felsegíteni, és riadót csak akkor fújnak, ha megbizonyosodtak annak haláláról. Ha már itt tartunk, meg kell említenem, hogy partizánakcióink következményeként megvalósuló halálesetek számtalan formát ölthetnek. Ha netán lépcsőn lőjük le az életünkre törő gaz ellenfelet, akkor az a szemünk láttára bucskázik le azon, és akkor se lepődjünk meg, amikor a teraszról lövöldöző őrt leszedve, az a fakorlátot áttörve zuhan elénk. Ezt tetézi a 18 sérülési zónára bontott modell, amely lehetővé teszi a fej-, has- és láblövések kivitelezését. Értelemszerűen a fejlövés azonnali halálhoz, míg a láb, kéz stb. találata jajveszékeléshez vezet. A már említett motor és hósikló használatakor is kölcsönhatásba kerülhetünk az életünkre törő katonákkal, ugyanis elüthetjük őket, arra azonban vigyázzunk, nehogy tereptárgyaknak ütközzünk, mert nagyobb koccanások után járművünk elemeire hullhat.

FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

Nincs kémfilm agyafúrt fegyverek és több funkciót ellátó tárgyak nélkül. Szerencsére a NOLF készítői is ennek tükrében készítették el játékukat. Fontos megjegyeznem, hogy a történet során fokozatos fejlesztéseken keresztül átesett eszközök egytől-egyig mind meghatározó szerepet töltenek be. Legelső felszereléseink egyike a napszemüveg, amely a történet kibontakozása során egyre több és több funkcióval rendelkezik. A második bevetés alkalmával csak fénykép készítésére szolgál, de később képes lesz aknamezők detektálására és infrakép készítésére is, aminek nagy hasznát vesszük, amikor a Briliáns csapdához hasonló szituációba keveredve ki kell fosztanunk egy biztonsági berendezésekkel ellátott széfet. Alapfelszerelésként köszönthetjük a hajcsatot és az öngyújtót is. Előbbi a zárak feltörésén kívül később képes lesz méregkapszulát injekciózni ellenfeleinkbe, míg utóbbi a fejlesztéseknek köszönhetően lángvágóvá avanzsálódik. A különféle parfümökkel kellemetlen perceket okozhatunk esküdt ellenségeinknek. Az altató, mérgező és vakságot okozó esszenciák tökéletesen alkalmasak a lopakodásra késztető pályák mindegyikén. Természetesen a NOLF-ből sem hiányozhat a Bond filmek nélkülözhetetlen kelléke, az övre szerelhető szigonypuska, amellyel őrületes magasságokba emelkedhetünk. A rúzskészlet formájában realizálódó (időzített, mozgásérzékelővel ellátott, és becsapódáskor azonnal robbanó) bombák is nagy segítségünkre lesznek csakúgy, mint az elektronikus zárak feltörését szolgáló „Safe Cracker” és a kamerák közömbösítésére hivatott „Camera Disabler”. Furcsa, ám hasznos kellék lehet a kutyák figyelmének elterelésére gyártott robotkutya, amely a technika áldásos hatásának következtében el-



THE OPERATIVE
No One Lives Forever

Játék!

Ha szeretnéd, hogy a tiéd legyen ez a klassz játék, semmi mást nem kell tenned, mint megválaszolni az alábbi 3 kérdést és a megoldást beküldeni a lenti címre!

- Ki alkotta meg a világirodalom leghíresebb ügynökét (gy.k.: James Bond-ot)?
- Mi James Bond kódszáma?
- Sorolj fel négy színészt, akik eljátszották már James Bond szerepét!

A helyes válaszokat 2001. január 31.-ig az alábbi címre beküldve megnyerheted a 3 játék vagy az 3 poszter egyikét.

VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3. Pf. 210, 1300

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!

csavarja a vérszomjas fenevadak fejét.

Fegyverarzenálunk csakúgy, mint felszerelési tárgykészletünk szép számú összetevőből áll. Megtalálható benne a Braun 9 mm-es Parabellum, a Gordon 9 mm-es géppuska, az AK 47-es gépfegyver, a Hampton 9 mm-es gépfegyver, az M79-es gránátvető és az útitáskába rejtett rakétavető is. Ezek a fegyverek többféle tölténnyel működtethetők, amelyek között a „CTRL" lenyomásával váltogathatunk. Ez a billentyű hivatott előcsalni az öngyújtó, a napszemüveg és a hajcsat másodlagos és harmadlagos funkcióit is. Az előbb említett mordályok némelyikét hangtompítóval és távcsővel is felruházhatjuk tovább növelve ezzel a bennük rejlő lehetőségeket.

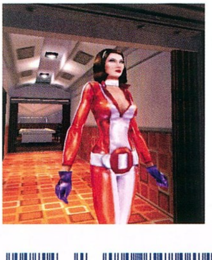
MULTIPLAYER

Napjaink egyik legnépszerűbb játékmódja, amelyet a NOLF sem nélkülöz... sajnos!

Ugyanis a tökéletes egyjátékos mód elkészítése mellett mintha nem jutott volna elég idő a multiplayer játékmód kivitelezésére. A mindössze két lehetőséget tartalmazó opció meglehetősen siralmasra sikeredett. A szokásos Deathmatch semmi extrát nem tartogat, a kevés aréna és a többjátékos módra egyszerűen alkalmatlan fegyverek inkább idióta kergetőzésre, mintsem taktikus, megfontolt játékra adnak lehetőséget. Ehhez társul még a földön, vagy ládán heverésző fegyverek és tárgyak apró mérete, ami tovább rontja az elénk tárult képet. A másik játékmód leginkább a már jól ismert Capture the Flagre hasonlít. Ebben a harc egymás zászlajának megszerzése helyett az ellenfél titkos dokumentumáért vagy egyéb, kémfilmekbe illő tárgyakért folyik. Ez a mód sokkal élvezetesebb játékot kínál, ám ennek ellenére bizton állíthatom, hogy ez nem az a program, amelyik miatt a sarokba hajítjuk a Quake III Arenát vagy az Unreal Tournamentet.

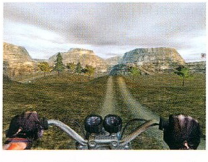
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.foxinteractive.com/games/nolf



ZENE, HANG, LÁTVÁNYVILÁG

Újabb csillagos ötös a készítőknek, ugyanis a LithTech motor legaktuálisabb verziójából mindent kihoztak, és nem hagyták kiaknázatlanul annak egyetlen lehetőségét sem. Az elénk táruló kép mesés. A nagyfelbontású textúrák gyönyörűek, a fényhatások amellett, hogy csodálatosan lettek kivitelezve, funkcióval bírnak. A pásztázó kamerák elvakítanak, de kilőhetők megzavarva ezzel a toronyban őrködő mesterlövészt, aki a fénycsóva kiiktatása után észrevehetően pontatlanabbul lő. A karakterek kidolgozottsága ugyancsak minden elismerést megérdemel. Tökéletesen csontozott személyekkel találkozunk, akiknek mozgása majdhogynem teljesen valósághű. A Half Life-ban megszokott arcjátékot a NOLF is örökítette, és tökéletesítette napjaink színvonalára. Mindent összevetve a LithTech motor keretein belül megszületett az utóbbi évek legszebb FPS-e. Hangok tekintetében új etalont tisztelhetünk Foxék kémfilmjében. A dinamikusan változó zene, a kristálytiszta hangok, továbbá az ellenfelek közti kommunikációs és hangfelismerő rendszer nagyszerűen funkcionál. A gép az AI-nak köszönhetően mindent hall, és a prioritásoknak köszönhetően a lehető leglogikusabban cselekszik. Nincs mese, be kell vallani, hogy az ismeretlenség homályából felbukkanó No One Lives Forever mérföldkőként debütált az FPS-ek piacán. Zárójelben jegyzem meg, hogy a legrészletesebb grafika megjelenítéséhez azért kisebb erőműre van szükségünk. A tesztgépen (Celeron 550, GeForce 256, 128 MB ram) 800*600-as felbontásban, maximális részletesség mellett tökéletesen futott, de 1024*768-ban bizony néha be-beszaggatott szegényke olyannyira, hogy az itt-ott a játszhatóság rovására is ment.



ÖSSZHATÁS

Mit is fűzhetnék hozzá a fent leírtakhoz? Semmit; az egész úgy jó, ahogy van. Fantasztikus mesterséges intelligencia, lebilincselő és fordulatokban gazdag játékmenet, valamint szemkápráztató látványvilág jellemzi a First Person Shooterek legújabb királyát, amely az elhanyagolt többjátékos opciójának ellenére méltán kerül fel a dobogó legfelső fokára. Mindezek után engem egyvalami izgat, vajon mi lesz a Valve válasza a NOLF-ra.

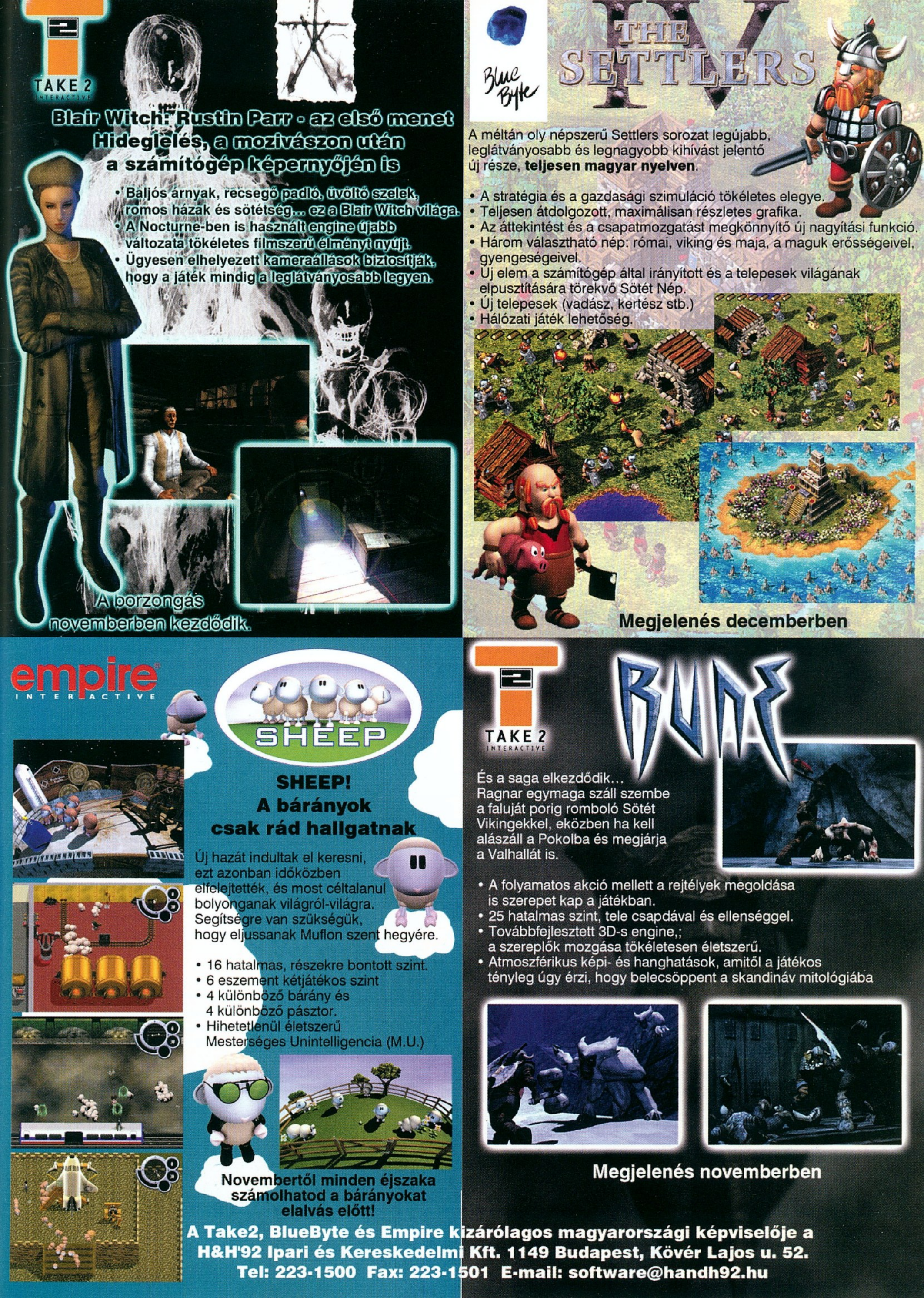
Minden rajongónak kötelező darab, és ne hátráljanak meg azok sem, akik eddig idegenkedtek a stílustól, mert a No One Lives Forever játékos pályafutásuk fordulópontja lehet.

Sasa

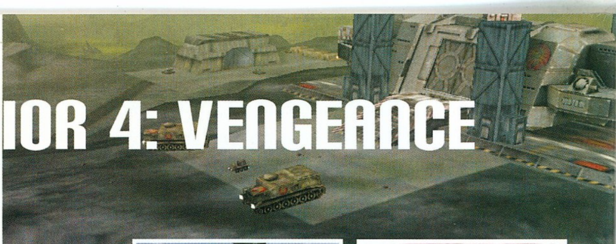
GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

98


TAKE 2 INTERACTIVE
Blair Witch: Rustin Parr - az első menet
Hideglelés, a mozivászon után
a számítógép képernyőjén is
• Baljós árnyak, recsegő padló, üvöltő szelek, romos házak és sötétség... ez a Blair Witch világa.
• A Nocturne-ben is használt engine újabb változata tökéletes filmszerű élményt nyújt.
• Ügyesen elhelyezett kameraállások biztosítják, hogy a játék mindig a leglátványosabb legyen.
A borzongás novemberben kezdődik.
Blue Byte
THE SETTLERS IV
A méltán oly népszerű Settlers sorozat legújabb, leglátványosabb és legnagyobb kihívást jelentő új része, teljesen magyar nyelven.
• A stratégia és a gazdasági szimuláció tökéletes elegye.
• Teljesen átdolgozott, maximálisan részletes grafika.
• Az áttekintést és a csapatmozgatást megkönnyítő új nagyítási funkció.
• Három választható nép: római, viking és maja, a maguk erősségeivel, gyengeségeivel.
• Új elem a számítógép által irányított és a telepesek világának elpusztítására törekvő Sötét Nép.
• Új telepesek (vadász, kertész stb.)
• Hálózati játék lehetőség.
Megjelenés decemberben
empire INTERACTIVE
SHEEP
SHEEP!
A bárányok csak rád hallgatnak
Új hazát indultak el keresni, ezt azonban időközben elfelejtették, és most céltalanul bolyonganak világról-világra. Segítségre van szükségük, hogy eljussanak Muflon szent hegyére.
• 16 hatalmas, részekre bontott szint.
• 6 eszement kétjátékos szint
• 4 különböző bárány és 4 különböző pásztor.
• Hihetetlenül életszerű Mesterséges Unintelligencia (M.U.)
Novembertől minden éjszaka számolhatod a bárányokat elalvás előtt!
TAKE 2 INTERACTIVE
RUNE
És a saga elkezdődik...
Ragnar egymaga száll szembe a faluját porig romboló Sötét Vikingekkel, eközben ha kell alászáll a Pokolba és megjárja a Valhallát is.
• A folyamatos akció mellett a rejtélyek megoldása is szerepet kap a játékban.
• 25 hatalmas szint, tele csapdával és ellenséggel.
• Továbbfejlesztett 3D-s engine,; a szereplők mozgása tökéletesen életszerű.
• Atmoszférikus képi- és hanghatások, amitől a játékos tényleg úgy érzi, hogy belecsöppent a skandináv mitológiába
Megjelenés novemberben
A Take2, BlueByte és Empire kizárólagos magyarországi képviselője a
H&H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft. 1149 Budapest, Kövér Lajos u. 52.
Tel: 223-1500 Fax: 223-1501 E-mail: software@handh92.hu

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE



StartBox

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games

Sokan próbálták már utánozni az eredetit, de mindez ideig még senkinek sem sikerült. A próbálkozások között akadtak Heavy Gear, vagy megmosolyogtató G-Nome névre keresztelt darabok, amelyek – talán nem véletlenül - roppant gyorsan eltűntek valamiféle homályos, szürke erdőben. Honnan ez a hatalmas hírnév, amelyet a „király" magáénak tudhat? Miért nem enged maga mellé senkit se hosszú évek óta? A választ pedig egyértelműen két erényében kereshetjük: az alapos, legapróbb részletekig kidolgozott BattleTech világban és a csodálatos látványban. Legfőképpen ezek a kulcsszavak alapozzák meg évről évre a MechWarrior sorozat hírnevét.

Most, a negyedik rész elkészültével sincs ez másképp. Végre megszületett a várva-várt folytatás, ismét a pilótafülkébe kell ülnünk, hogy pontot tegyünk egy véres viszály végére, s hogy – nem utolsó sorban – megbosszuljuk apánk halálát. Lehet, hogy ez a történet – talán érthető módon – sokak számára már sablonos, de megnyugtatásképpen közlöm, ez cseppet sem fog árnyékot vetni arra a játékélményre, amellyel a Mechwarrior Vengeance megajándékozza tisztelőit. Nos, íme az idei év és egyben a történelem a legjobbnak titulált robot-szimulációja PC-re!

A CSISZOLATLAN GYÉMÁNT

Ahogyan azt már említettem, a történet enyhén bárgyúra sikeredett, ezért nem akarom annak felelevenítésével rabolni drága időtöket. Inkább rögtön a tárgyra térnék. A harmadik rész végigjátszása után nem sokkal a korai, még kicsinyke gyerekcipőben járó folytatásról az első képkockák megjelentek. A képsorok láttán már mindenki számára nyilvánvaló volt, hogy új grafikus motor fogja hajtani a Vengeance névre keresztelt utódot, amely hasonló hegyvonulatokat és dombokat lesz képes megeleveníteni, mint például a Delta Force voxeles technológiája. Meg kell hagyni, hogy a Microsoft fejlesztői-

nek ez sikerült is, ugyanis munkájukkal nagyszerű dimbes-dombos vidékeket varázsoltak óriásrobotjaink lábai alá. Ráadásul, ezeket a felszíni látványosságokat nem csupán azért találták ki, mert iszonyú jól mutatnak, de fedezéket nyújthatnak az ellenséges rakéták elől, vagy nagyszerűen funkcionálnak a lopakodást igénylő hadműveletekben – igaz ugyan, hogy azon már kicsit elgondolkodtam, hogy a 31. században hogyan is lesz képes lopakodni egy 60-100 tonnás vasdarab.

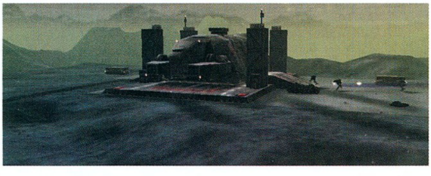
Ehhez az utolsó gondolatomhoz kapcsolódik az az észrevételem is, miszerint a készítők ismételten nem érzékeltetik a méreteket. Bosszantó, hogy minden fenyő akkora, mint a hatalmas robot, amelyet irányíthatok. Igaz, hogy a növényzet érintésre porrá zúzódik, és a hanghatások kiválóan próbálják szimulálni a „nagyságot", az aránytalanság mégis kegyetlenül érezhető. Erre rátesznek még egy lapáttal a „sprite-őzikék" és a „sprite-emberek", amelyek megjelenésükkel nem festettek valami jól a csodaszép táj felett. De tegyük gyorsan a párna alá ezt, s lássuk, mi akad itt még!

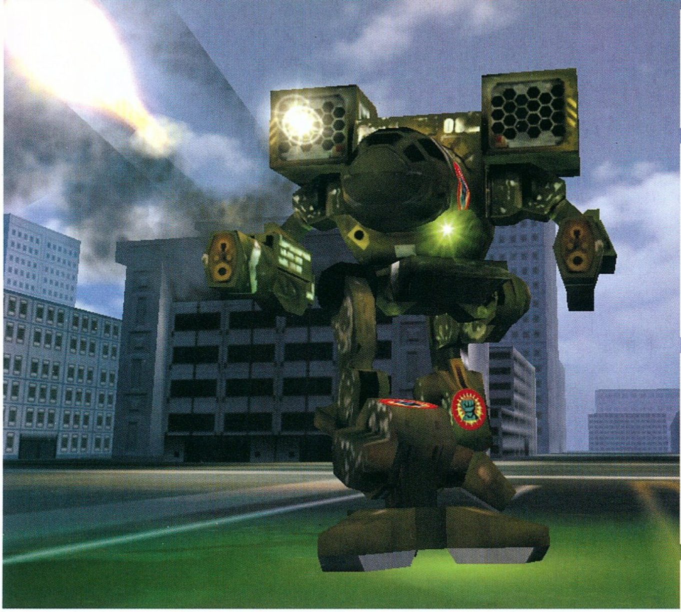
Még nem említettem, de azt hiszem, ha a képeket megnézitek, nem szükséges egekbe magasztalnom a csatamech-ek látványát sem. Pontos adatok nincsenek a birtokomban arról, hogy hány poligonból épülnek fel, de a néhol feltűnő lekerekített domborulatok sokat elárulnak aprólékos kidolgozottságukról. Ráadásul ezekre a monstrumokra felpingálhatunk közel 36 féle különböző festésmintát, amelyek nemcsak segíthetnek a környezetbe olvadni, de a többjátékos módban is megkönnyítik a megkülönböztetést – ritkán láthatunk két egyforma harci gépet.

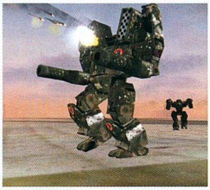
Azt hiszem, most már eleget dicsértem a grafikát, ezért most rátérnék az egyetlen, e pontot érhető támadási felületre, a HUD-ra, avagy a belső kezelőfelületre. Ha egy szóval szeretném illetni, akkor annyit mondanék róla, hogy csúnya és kiforratlan. Igaz, ez kettő volt, de így is alaposan visszafogtam magam. Egyszerűen látszik rajta, hogy két óránál többet nem foglalkoztak az elkészítésével. Már az első béta változatokban is ez a frányaság virított a pilótaablakon, ezért számomra is érthetetlen, hogy a készítők hogyan engedhették meg, hogy ez a fekete árnyék ily módon rávesse magát a program szimulációs részére. A karakterek oda nem illők és zavaróan átláthatatlanok, a nagyítási funkció pedig egyszerűen gyötrelmes. Nem hittem a szememnek, amikor az életem legszebb bevezető animációja után ezzel a konfigurálhatatlan HUD-dal kellett órákon át farkasszemet néznem, ez a tény mérhetetlenül elszomorított.

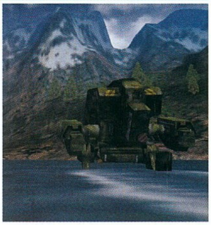
HARCRA FEL!

A Mechwarrior előző részeiben óriási hangsúlyt fektettek a küldetések előkészületeire, most sincs ez másképp. Sőt! Az úgynevezett Salvage Operationnel, azaz









a csaták után megmaradt ép fegyverek és javítható gépek begyűjtésével mostantól kevesebbet kell foglalkoznunk, de azt viszont sokkal átláthatóban és könnyedebben tehetjük meg. A fegyverek külön kategóriákba kerültek, típusuktól függően a program háromféle színnel jelöli őket. Pirossal különböztethetjük meg a sugár-, zölddel a rakéta-, sárgával pedig a lőfegyvereket. Sajnos – így talán életszerűbb képet alkothat az, aki beleolvasott valamelyik BattleTech könyvbe – ebből kifolyólag nem mindegyik fajtát aggathatjuk fel robotunk bármelyik részére, s ráadásul mostantól nemcsak hőtermelésüket kell figyelembe vennünk, hanem méretüket is. Például sokak régi kedvence, az ER PPC, csak a legnagyobb, 3 piros foglalatba passzol csak bele. Pechnek is elkönyvelhetném ezt a kézhátrakötést, de szerintem ésszerű lépés volt a készítők részéről – amennyiben futurisztikus fikciót illethetünk hasonló jelzővel.

Nemcsak a felfegyverzés vált könnyebben átláthatóbbá, de az egyéb, elindulással kapcsolatos lépések is fejlődésen mentek át a harmadik rész óta. Habár szeretném nemtetszésemet is kifejezni azzal, hogy hiányoltam a maximálisan szállítható mennyiséget csatamechből és fegyverből egyaránt – ami legutóbb 300 tonna/szállítógép volt –, és a lőszerekkel való bíbelődést. Igaz ugyan, hogy ez utóbbi eltávolított lehetőség sokak számára egyben a megkönnyebbülést is jelentheti, mert ezzel a játék felesleges „munkát" vett le a vállukról, de kérdem én: hol marad a szimuláció, ha a végén már semmit sem bíznak a játékosra?

Egyszóval a szárnysegédeink kiválasztásával, a küldetések előtti eligazítással járó nehézségeket a készítők jól vették, de azért e téren is akadnak még hiányosságok.

Ezek után már átfutott az agyamon a gondolat is, hogy teljesen kifelejtették az MFB-ket, azaz a mozgó javító egységeket a programból. Szerencsére ez nem így lett, csak éppen a mobile, azaz a mozgó szó vesztette el értelmét. Ugyanis a legtöbb küldetés közben találhatunk szép, pirosra festett hangárokat, amelyekbe belépve vígan kitatarozhatjuk enyhén, vagy alaposan megperzselt gépünket. Többféle is létezik ezekből, de sajnos gyakran csak az ellenséges klánok által birtokolt területeken, így ebből kifolyólag értelmüket vesztik. Ugyanis mire bevehetnénk azt a területet, pótolhatatlan alkatrészeink és fegyvereink már szanaszét hullottak. Ezek hiányában pedig gyakran kellemetlenségbe ütközhetünk az azt követő ütközetekben. Egyébként pedig nem árt vigyázni az ezekre a helyekre történő parkolásokkal. Sajnos velem már megtörtént olyan eset, hogy annyira igyekeztem gyorsan végezni, hogy egy Atlaszt irányítva (az egyik legnagyobb példány) képtelen voltam sokszori próbálkozásra is ráfordulni a bejáratra, s így egyszerűen felököltem a javítóműhelyt. Nos, lehet, hogy szükségtelen megjegyeznem, de csak óvatosan azzal a beállással.

Ezt az óvatosságot és türelmet pedig szeretném, ha mindannyian elővennétek valahonnan, ha nekivágtok a kampánynak, mert nekem sajnos nem sikerült. Lehet, hogy felpaprikázódásomnak az volt az egyszerű oka, hogy már megszoktam a harmadik részben megkedvelt „mindent letarolok" taktikámat. Sajnos ez a módszerem ezúttal nem vált be, mert nem csupán az ellenség vált mérföldekkel strapabíróbbá, de a lassú előrehaladás néhol a bevetés elengedhetetlen kelléke. Ez alá a kalap alá tenném a folyókban való cammogásokat, vagy az ellenség opcionális hátbatámadását, és a néha kegyetlenül nyomorék – elnézést a jelzőért, csak visszaemlékezve ismét felhúztam magam – mesterséges intelligenciával rendelkező társaim tétova tehetetlenségét, akik nélkül persze esélyem sem volt az előrejutásra. A nemrég említett ellenálló képesség vázolása érdekében pedig hadd hozzak fel egy példát, miszerint ha a Mechwarrior 3-ban 6-8 energiafegyverrel való egyszeri

tüzeléskor – persze, csak ha ügyesek voltunk – eltaláltuk a gyenge páncélzattal rendelkező lábat, akkor a célpont orra bukott, vagy szerencsésebb esetben megsemmisült. Immáron ez elő sem fordulhat, hiszen az ellenség sebesülése a legideálisabb találatkor is csak elhanyagolható. Ez véleményem szerint bosszantó és felesleges nehezítés, kár érte.

ZÓNÁZZUNK EGYÜTT!

A „többen, együtt" úttörőmondatot újra felharsogom, irány az MS Gaming Zone! Igen sokoldalú játékmódok fogadják azokat a lelkes, internetkapcsolattal rendelkező egyéneket, akik kíváncsian belevágnak a Multiplayer menü rejtelmeibe. Lehetőségük van csapat-, vagy deathmatch szerű mérkőzések rendezésére, amihez első lépésként mindenkinek el kell készítenie saját konfigurációval felruházott pusztítóját. Ez bármilyen óriásgépezet lehet, ráadásul olyan példányokat is találhatunk a hangárban, amelyeket a kampány alatt nem akadhatott lehetőségünk kipróbálni (Pl. Daishi).

Sajnos azt vettem észre, hogy a legtöbben 100 tonna alá nem adják – annál már nincs nagyobb –, ezért fontos, hogy a lehető legideálisabb fegyverzetet állítsd össze magadnak. Ne spórolj az anyaggal, úgyis percenként szét fognak lőni, az pedig nem túlságosan nagy baj,

ha a fegyvereid hőtermelése kicsit magasabb a megszokottnál. Hidd el, mire a hűtőfolyadék kifogy, már úgysem marad mivel lőnöd.

Ha ez is megtörtént, akkor már csak néhány apróság marad indulás előtt, amelyeket illdomos beállítani – a csapat- és színválasztás. Általánosságban kétféle kategóriát különböztettem meg az értelemszerű deathmatch és egyéb módok közül. Az egyik az Attraction, a másik pedig a Destruction. Én mindig az elsőre szavaztam, ha egyáltalán volt választási lehetőségem, és ezt csak javasolni tudom mindenkinek, mivel ebben az esetben nem a halálos találatok száma, hanem a bevitt sebzések mértéke számított, és e módon alakult a ranglista is. Így az is érvényes pont, ha én 5 percig kínzom az ellenfelem, s csak a társam képes már befejezi azt, amit én elkezdtem.

A játszható pályákat a végigjátszás alatt már megismerhettétek. Nem sok fantáziáról árulkodnak, és még annál is kevesebb ügyességet igényelnek. Nem mondom, hogy sajnos, de azért nem szabad túl sokat remélnie senkinek se a Mechwarriortól, ha hús-vér emberekkel való küzdelemre áhítozik. A Multiplayer rész nem rossz, de két-három alkalom után könnyedén bele lehet unni. Nem hiszem, hogy olyan sorsra juthat, mint mondjuk a Counter-Strike, amelynek a rajongótábora napról napra nő. Remélem, nem csak a holló károg belőlem, de szerintem fél év sem kell, és a program e funkciója is teljesen feledésbe merül.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.fasa.com/battletech/
www.mechwarrior-online.de

A KEGYETLEN VÉGÍTÉLET

Az elmúlt év várakozásteljes volt, lehet, hogy túl sokra számítottunk, túl sokat vártunk. Mindesetre szeretném leszögezni, nekem alapjában véve tetszett a Vengeance. Tetszett, de többet vártam, s szerintem kaphattam is volna, ha kicsivel több időt szenteltek volna pár igen bosszantó hiba kiküszöbölésére. Azonnal meglepődtem, amikor rájöttem, hogy nem lehet mozgatni a szárkeresztet a képernyőn, pedig a harmadik részben ez teljesen nyilvánvaló volt. Hiányoltam az elementálokat is, akik felmásznak a hatalmas szörnyetegekre, hogy szétcincálják a vezetékeit, és már megismerhettük őket az előző fejezetben. Ezek után úgy érzem, jogosan megkérdőjelezhetem, hogy mit kap a játékos a pénzéért, s a programba fektettet bizalmáért cserébe. Fejlődést? Nem hiszem, csupán tökéletes marketingszalaggal körbetekert külcsínt. Csak egyetlen tény szálka a szemembe, mégpedig az, hogy nem nevezhetem teljes szívemből jobbnak, mint a harmadik részt, és ez irgalmatlanul rásüti magát az értékelésre. Kíváncsian várom, hogy vajon megjelenik-e pár hónapon belül kiegészítő hozzá, de ahogyan a már bevett üzletpolitikát ismerhetjük, ezt akár biztosra is vehetjük.

Chris
Chris@vogel.hu

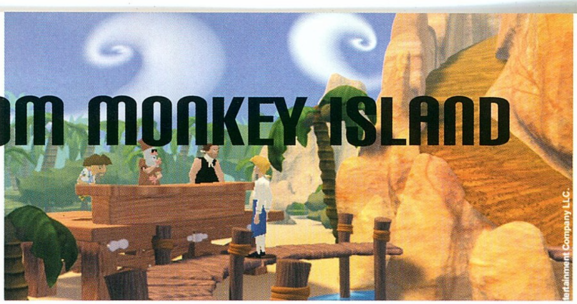
GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	3/5

83

PII300, 64MB RAM, 800MB HDD, D3D

DOLBY DIGITAL
4.1-es játékrendszer, 800W PMPO
5.1-es házimozi rendszer, 2000W PMPO
2.1-es elegáns formatervezésű rendszerek, 700W PMPO
JAZZ SPEAKERS™
Creating Audio Lifestyles™
DELUXE 5.1 házimozi rendszer, 5000W PMPO
Tökéletes 5.1-es rendszer PS2 Sony Playstation vagy PC számára, beépített DTS/Dolby Digital dekóderrel, 2000W PMPO
KOLINK
AVerMedia
Global WIN
Rockfire
MSI
Kelly-Tech
DUAL HEAD
WinFast GeForce2 MX DH Pro
A legerőteljesebb chipset-védelem
•2 VGA kimenet
•TV kimenet
•azonos vagy különböző alkalmazások egyidejű futtatása eltérő felbontásban 2 monitoron vagy egy TV-n és egy monitoron
•3Deep szoftver
•Colorific színkalibráló
WINFAST GEFORCE-2 MX MÁR DIGITÁLIS VIDEO-BEMENETTEL (DVI) IS!
WinFox hardver monitor
Leadtek WinFast DVD szoftver
Leadtek

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



StartBox

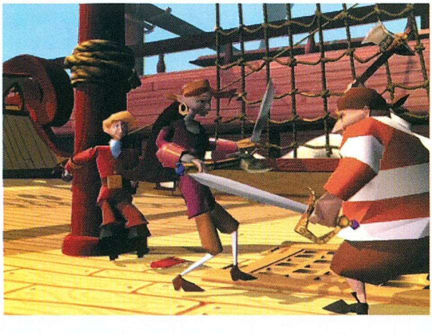
Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: LucasArts
Web: www.lucasarts.com

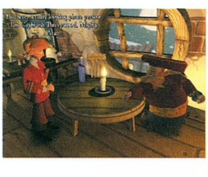
Yikes! Sajnálom, de hirtelen nem jutott eszembe jobb bevezető egy Lucasarts-kalandjátékhoz, amelyben Guybrush Threepwood nevű egyén, majmok, szellemkalózok, Stan és hasonló kétes elemek szerepelnek. Aki esetleg nem lenne tisztában eme első hallásra egyszerűnek tűnő kis angol szócska kozmikus jelentőségével, az azonnal lapozzon (...vissza tíz évet a PC-s kalandjátékok történetében, mert szemlátomást lemaradt pár fontos eseményről) –, addig mi itt a többiekkel várunk egy picit, és közben esetleg felelevenítünk néhány szép emléket. (Találkozzunk mondjuk a következő bekezdés elején, oké?)

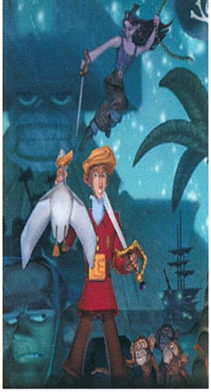
Hmmmm. Idestova egy évtizede, hogy Guybrush Threepwood, reményteli kalózjelölt, hősszerelmes és elmebeteg a Secret of Monkey Island™ben először feltűnt a PC-monitorokon – és ahogy feltűnt, azonnal el is foglalta helyét a legnépszerűbb számítógépes figurák képzeletbeli dobogóján, ahol olyan exkluzív társaságba került, mint Roger Wilco, űrházmester és Larry Laffer, lezser ruhás szexszimbólum. (Hogy a dobogónak éppen melyik fokára is állt, azon lehetne vitatkozni – de mi most ezt mellőzzük, mert a következő bekezdésben találkozónk van a későn jövőkkel, és addig marha kevés ám az időnk!) A játék 320*200-as EGA-grafikája láttán egy mai GeForce-tulajdonos ugyan nyilván sikoltva menekülne vissza SGRAM-jai árnyékába, de azért a maga idejében az nagyon is ott volt a spiccen. Amellett, hogy tökéletes levonata volt az addigra már klasszikussá vált Lucasarts kalandjáték-stílusnak, még volt benne valami, amit mostanában a PC-s játékok haláláról huhogó kuvikok egyre jobban hiányolnak mindenhonnan, nevezetesen: HANGULAT. Guybrush kalandjai közben ugyanis a játékos rekeszizmát folyamatos tüzérségi zárótűz alatt tartották a szerzők poénpetárdái, és alkalmasint egészségügyi szüneteket kellett beiktatnia, hogy valami arra járó csontkovács a helyére igazítsa kiakadt állkapcsát. Az első menetre ráduplázott a „csodálatos” 2D VGA-ban tündöklő második rész (LeChuck Revenge), ami alig egy évvel később követte elődjét – a Monkey Island™ pedig szabályos kultusszá vált. E különös szekta tagjai rajongó tisztelettel övezik a játék főbb karaktereit: Guybrush Threepwoodot, minden kalózok legfélresikerültebbikét; Elaine Marley kormányzót, Guybrush szíve választottját és monoklijainak sorozatos okozóját; LeChuckot, a halhatatlan szellemkalózt, voodoomágust és Guybrush életének állandó megkeserítőjét; Stant, minden magyar típusú menedzser példaképét – hosszú téli éjszakákon pedig késhegyre menő vitákat folytatnak arról, hogy a HOWTOGETAHEAD című könyv arról szól-e, hogy hogyan lehet egy hajóval előre haladni, avagy arról, hogy hogyan szerezzünk egy fejet... A Majomsziget rajongóinak öt évet kellett várnia, hogy '97-ben Guybrush visszatérjen hozzájuk a Curse of Monkey Island™ben, és bár ugyan érték némi kritikák a sajátos, cartoonszerű grafikával kivitelezett harmadik részt, a megszokott elborult színvonalat azért ennek is sikerült hoznia – elég csak az új kulcsfiguraként feltűnő Murray-t, a (félre)beszélő koponyát vagy a kalózmusicalt említenünk...

...s ezzel el is érkeztünk a negyedik részhez. Miután ismét sorainkban üdvözöltük azokat, akik az imént az első három rész végigjátszásának bepótlásával voltak elfoglalva, húzzuk fel a vitorlákat, és irány a hülyeség végtelen tengere! A történet gyakorlatilag ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt. Miután LeChuckot harmadik alkalommal is sikerült visszahessegetnünk a holtak birodalmába, Elaine Guybrush ölelő, Guybrush pedig Elaine csépelő karjaiba borul, majd háromhónapos nászútra indulnak a környező szigetvilágba. A mézeshetek harmóniáját csak néha szakítja meg egy-egy kósza kalóztámadás, így tehát az gyorsan el is röppen, és az ifjú párnak hamarosan vissza kell térnie Melee Island™re, ahol Elaine-t várják a kormányzati munka szürke hétköznapjai – Guybrusht pedig a grogok és a vidám cimborák a Szennyny Bárban! A kormányzó érkezésekor szokásos ünnepi fogadás azonban elmarad – sőt, a kutya nincs a kikötőben. Ha kutya nem is, Timmy majom viszont igen, aki kétségbeesetten közli a rossz hírt, miszerint: „Úúúk-úúúúk-ááák-csííí!” Ebből mindenki levonhatja a messzemenő következtetéseket: elfogyott a grog a bárban! Vagy ha ennyire azért nem is rossz a helyzet, de az biztos, hogy valami gáz van...

A probléma elsődleges forrása az, hogy Elaine-ről elterjedt a hír, hogy a tengerbe veszett. Vízi halottnak lenni ugyan adózás szempontjából viszonylag kedvező állapot, viszont közszolgálati funkciók betöltésére teljességgel alkalmatlan: a sziget kormányzói méltósága ugyan életfogytig betölthető, de mivel Elaine élete per pillanat köztudomásúlag teljes mértékben fogytán van, úgymond politikai vákuum keletkezik Melee Island™en. Az oldalbordánk létbizonytalanságából kínálkozó alkalmat használja ki egy Charles L. Charles nevezetű gyanús egyén, hogy megkezdje választási kampányát a kormányzói székért. Politikai programja igen széles néprétegekhez talál utat, lévén kizárólag abból az ígéretből áll, hogy ingyen grogot kap mindenki. Hogy a mi Csárlink személyében kit is „tisztelhetünk”, az nyilván már az első találkozás alkalmával sem lesz kétséges – vagy ha mégis, hát hamarosan megmutatkozik igazi valójában is... A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a „titokzatos” kormányzó-jelölttel összejátszik a roppant kevéssé szimpatikus ausztrál spekuláns, Ozzie Mandrill is, akinek az a fixa ideája, hogy turistaparadicsomot varázsol Melee és a környéken fekvő különböző Islandekből, ahol az egy-







koron rettegett kalózoknak az eddig szokásban lévő kirablás és felnégyelés helyett csak egyetlen megélhetési forrás kínálkozik: szuvenírek árusítása francia turistáknak. Ozzie egyrészt felvásárolgatja a környékbeli ingatlanokat, másrészt a neki ellenálló kalózokat saját fegyverükkel, különböző szópárbajokkal kényszeríti kétvállra. Az ő terve a misztikus Mindentütő Sértés megszerzése, amellyel egy csapásra legyalázhatná a szigetvilág minden kalózát...

Ebből a vidám alaphelyzetből indul útjára Guybrush negyedik kalandja, amelynek során a szokásos elmés körülmények között találkozunk mindenkivel, aki az eddigi részekben csak számított – és mint az a címből is kiderül, visszatérünk a sorozat címadójaként szolgáló szigetre is, ami aztán különlegesen nagy kacagásokat fog eredményezni.

Amikor először felröppentek a hírek arról, hogy új Monkey Island™ készül, ami a Grim Fandango 3D grafikus motorjára épült, igencsak csillogni kezdett a PC-s kalandorok szeme, mert míg az előbbi roppant mulatságos asszociációkat ébreszt régebbi játékosokban, addig az utóbbit előszeretettel szokták csak „A Kalandjáték"-ként emlegetni. A szemcsillogás aztán tovább fokozódott, amikor megtudtuk, hogy a játék fejlesztését ugyanaz a Sean Clark és Michael Stemmle vezeti, akik a Sam and Maxben már bizonyították jártasságukat a kissé idétlen kalandjátékok készítésében. Szóval igazán szerencsés csillagzat alatt született a játék...

...de botlások azért kerültek bele rendesen. Kezdjük mondjuk a grafikával, ami ugyan nemcsak támogatja, hanem igényli is a 3D-kártyát, de azért enyhe túlzás lenne a Grim Fandangohoz hasonlítani: az ott látott kamerabeállítások és hátterek akár egy Scorsese-film becsületére is válhattak volna, míg a Monkey4-ben gyakorlatilag minden háttér renderelt 2D, amelyen csak néhány 3D-s objektum található. Azon is lehet vitatkozni, hogy kinek hogy jön be ez a kissé fura grafikai stílus (különös tekintettel a hátterekre), mindenesetre nem meglepőbb, mint amikor az ember először fut neki a harmadik résznek. Az viszont vitán felül áll, hogy a viszonylag sok átvezető animáció nagyon nagyot dob a játék hangulatán, és az is igen barátságos vonás, hogy a hosszabbakat a főmenü egyik opciójával bármikor újra megnézhetjük. Egy nagy taps jár még a remek szinkronhangoknak (a legtöbbjük már ismerős lehet az előző részből), egy kicsi pedig az aláfestő zenéknek, és Tapsi Hapsi ki is vonul a színről, merthogy most átmegyünk egy kicsit duzzogóba – jön ugyanis néhány keresetlen szó a kezelőfelületről. A mozgás ugyebár történik a mi kedvenc kis kurzorbillentyűinkkel, ami a Grimhez hasonlóan választható karakter- vagy kamerarelatív módon. Ez nagyon kellemes kis opció is volna, a gond az, hogy a játék képernyőinek az egyik felében az egyik, a másikban meg természetesen a másik volna kézenfekvő. Ezen az apróságon persze gyorsan túllépünk (mondjuk karakter relatíve), amint kezdenek elősorjázni a felület további kis „újításai". A Grim mintájára Guybrush mindig arra fordítja a fejét, ahol az adott helyszínen valami érdekes dolog van. Ez tök jó. A tárgylista úgy néz ki, mintha Lara Croft zsebében turkálnánk – ez már nem olyan tök jó, meg randa is, de a célnak mondjuk megfelel. Most szakad a szív: De óh, jaj! (illetve: yikes!) – vajh' miért kellett összekombinálni a szöveges rendszert a tárgyhasználattal?! Valami ráció talán még lett is volna a dologban, ha Guybrush látószögében nem lenne rendszeresen négy-öt érdekesség, és ha ez a módszer aztán nem eredményezne tovább burjánzó szövegsorokat, ha netán hősünk még lóbál is a kezében valamit. Így például a süteményhalomból felvett süteményt Guybrushon kívül egyből használhatjuk is a süteményhalmon és a kijárati ajtón is. (Az mellesleg külön gonoszság, hogy egyes tárgyak az inventoryban kombinálhatók össze egymással.)

Persze érthető a mögöttes gondolat, miszerint a szerzők felhívják a figyelmet, hogy mindent lehet mindennel használni (mellesleg különösen hülye elképzeléseknél magas labdát adnak fel maguknak egy-egy poén lecsapására) – de mint ahogy Gorcsev Iván sem tudott minden pofon mellé egy közlekedési rendőrt állítani, úgy az ő utánpótlásuk sem volt végtelen. A fél képernyőt letakaró szövegsorokat és a néha kissé kerge irányítást esetleg könnyen kikerülhették volna egy korszakos felfedezéssel, miszerint a Windows-bázisú alkalmazások rendszerint támogatnak egy egér nevű perifériát...

Na, most akkor jól kigyalázkodtam magam, jöhet a drámai csúcspont: hát ez a játék akkor is tök jó! A közönség véleménye már a megjelenése előtt megoszlott a negyedik Monkey Island™ról: voltak olyanok, akik már látatlanban zöld rakétákat lődöztek a boldogságtól, és persze voltak hivatásos fanyalgók is. Utóbbiaknak nem lett igazuk, az viszont a játék külön peche, hogy az elődei ANNYIRA jók voltak, hogy a folytatás – akárcsak a harmadik rész – semmiképpen nem tudott megfelelni az előzetes várakozásoknak. (Láttunk mi már ilyet épp eleget, gondoljunk csak pár jónevű real-time stratégiára.) Pedig semmivel sem rosszabb azoknál, és egynémely különösen születlen poénját (például Miss Rivers kalózmegjavító iskoláját, a bábozós jelenetet, a rózsaszínre festett kalózhajót, az X-Winget a mocsárban – és még sorolhatnám a végtelenségig) hamarosan a többi rész szállóigéivel együtt fogják a rajongók emlegetni. Az biztos, hogy nem hozott szégyent a Monkey Island™ névre, és a dolgok jelenleg is úgy állnak, hogy ha tíz év múlva valaki körkérdést intéz a neten, hogy melyik volt a legjelentősebb mondat az addigra már teljesen kihalt grafikus kalandjátékok történetében, akkor a Quake XVII által elgyötört játékosok egyhangúan azt fogják a virtuális éterbe beleordítani: YIKES!

Spot
spot@vogel.hu

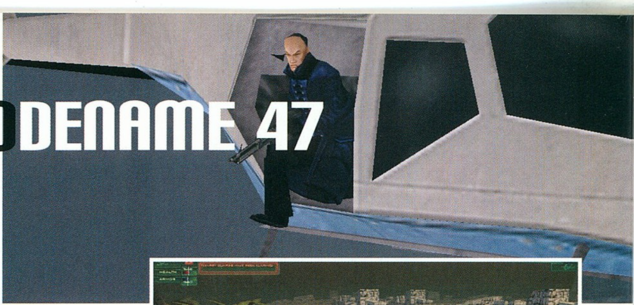
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.escapemi.com
scummbar.mixnmojo.com
mi.adventuregamer.com
mi.adventurefan.de

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

88

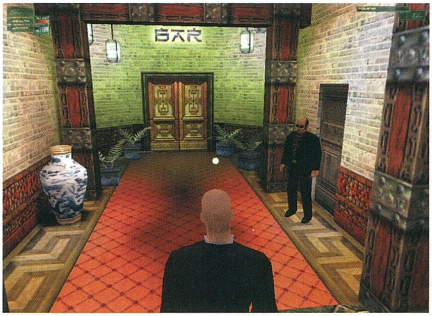
P200, 32MB RAM, 195MB HDD, D3D



HITMAN: CODENAME 47

StartBox

Fejlesztő: io-Interactive
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.hitman.de/#



Ha azt mondom, Max Payne, akkor az akciójátékok megszállott szerelmeseinek azonnal beugrik a nagy dirrel-dúrral, screenshotokkal és videókkal beharangozott, de a mai napig el nem készült Third Person Shooter a Remedytől. Ugyanezt a reakciót azonban nem tapasztalnánk a Hitman című játék nevének harsogásától, pedig az io-Interactive gondozásában megjelent produkció fenekestül felforgatta a szerkesztőség és az internetes sajtó kritikusainak lelkiállapotát, akik a produktum megtekintése után csak ennyit mondtak: Reszkess, Max Payne.

Az igazat megvallva jómagam szkeptikusan álltam hozzá a „Hitman jelenséghez", ám a végleges játék minden rosszindulatom ellenére teljesen letaglózott, és szorításából csak a leírás elkészültéig engedett.

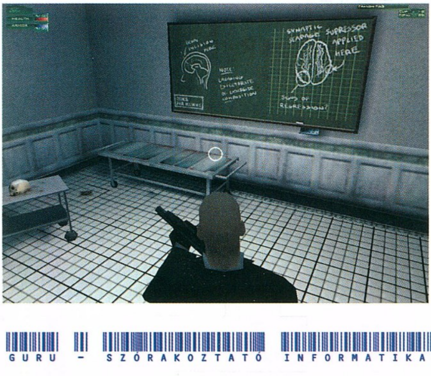
A Hitman vonzerejének kulcsa a küldetések változatosságában és hangulatában keresendő, de nem szabad megfeledkezni arról a tényről sem, hogy a missziók hatalmas mozgásszabadsággal ajándékozzák meg a játékost, azaz egy-egy feladat számtalan módon végigjátszható. Ehhez a Deus Exre emlékeztető szabadságához ráadásul elképesztően szép grafika és a Nikita zeneszerzőjének, Eric Serrának a stílusában elkészített zenék tartoznak, aminek végeredményeként megszületett a 2000. év legjobb Third Person Shootere.

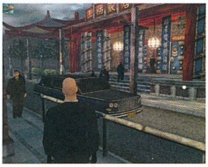
A TÖRTÉNETRŐL

A Hitman története röviden annyi, mint a bevezetőben már említett Nikitáé volt. Adva van egy jól képzett, minden hájjal megkent bérgyilkos, azaz mi, a feladatunk pedig nem más, mint a ránk bízott küldetések feltételekhez kötött teljesítése. Ennyi! A történet pikantériáját képezi az a tény, hogy az út a hongkongi nyitóküldetések után Rotterdamba, majd onnan Budapestre vezet.

AZ INTERFACE

Zseniális!! Minden egyes küldetés előtt meghatározhatjuk, hogy milyen fegyverekkel, illetve tárgyakkal vágunk neki a missziónak. Hála a készítőknek minden egyes eszközről illetve mordályról töménytelen mennyiségű információt kérhetünk. Ugyanez a helyzet a feladatok részletes leírásával kapcsolatban is. A pontokba szedett részfeladatok megtekintésekor lehetőségünk nyílik a célszemély részletes leírásának, fantomképének, illetve a róla készült videofelvételek megtekintésére. Mindezt sikerült olyan emberbarátira és gusztusosra elkészíteni, hogy a játékos akarva akaratlan böngészi az elé tárult információkat, és nem nyomkodja el automatikusan azokat.

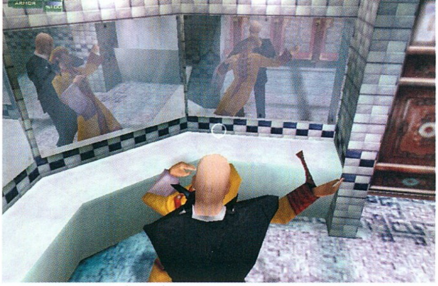




A KÜLDETÉSEK ÉS AZ INTERAKTIVITÁS

Újabb csillagos ötös a készítőknek. A Hitman küldetéseinek felépítése, és azok sokszínűsége a hónap játékaként debütált No One Lives Foreverrel vetekszik. Az első feladatban, amely a játék tulajdonképpeni tréningjéül szolgál, egyszerűen meg kell szöknünk a börtönből. Az ezt követő (a demóból már jól ismert) küldetésben azonban már cselhez kell folyamodnunk. A feladat ennyi: robbantsuk fel a Vörös Sárkány összekötőjét autóstul, mindenestül. Pont. A többi már rajtunk múlik.

Az adott területen szinte bármit megtehetünk. Némán megölhetjük a jármű sofőrjét, elvehetjük ruháját, és a csatornában elrejthetjük testét. Mindezt úgy, hogy közben a körénk felépített világ figyel minket. Ha a járókelők fegyvert látnak kezünkben, azonnal jajveszékelésbe kezdenek. Elég véletlenül meghúzni a ravaszt, és az összekötő emberei riadóztatva egymást azonnal a nyomunkba erednek. A készítők a mozgásszabadságon kívül kivételesen jól oldották meg a tereptárgyakkal való ütközéseket. A cserepes növényekhez hozzáérve azok levele a „fizika" sza-



bályai szerint mozdul meg, és a hongkongi pályák pagodáiról lelógó hatalmas szalagok is ugyanígy viselkednek.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Az akciójátékok legsarkalatosabb pontja, hiszen nincs kihívás jól megírt mesterséges intelligencia nélkül. A Hitman esetében az AI találkozása a cikkíróval meglehetősen vegyesre sikeredett. A gépi karakterek kommunikálnak egymással, látnak, hallanak és „okosan" reagálnak a környezet változásaira. Elég, ha meglátnak egy holttestet, vagy éppen a kezünkben lévő fegyvert, és máris riadót fújnak. Ebben a tekintetben tehát semmi baj a Hitmannel, nem úgy, mint az ellenfelek harci technikájáért felelős agyáért, amely időnként nem azt teszi, mint amit a józan ész elvárna tőle, ugyanis néha képtelenek három centiről eltalálni hősünket.

AZÉRT SEMMI SEM TÖKÉLETES

A hatalmas üdvrivalgásom ellenére azért a Hitman sem tökéletes. A játék irányítása valahogy nagyon nyögve nyelősre sikerült, ami néha rányomja a bélyeget a játszhatóságra. Hiába céloztam be a távcsöves puskámmal a célszemélyt, ha a ravasz meghúzását követően a golyó az előttem lévő falba fúródott. Az ezt követő hejehuját a „Mission Failed" üzenet követette, amitől háromórás folyamatos játék után nem voltam éppen a legboldogabb. Ennél az afférnál csak az bosszantott jobban, amikor megpróbáltam eltüntetni a holttesteket a csatornában. Komolyan mondom, a bűvös kockát csukott szemmel könnyebb kirakni, mint bepasszírozni ellenfelünket a kanálisba. Sajnos a multiplayer opció hiányzik a programból. Ennek hiánya természetesen nem az egymás elleni deathmatch-ekben jelentkezik, hanem az esetleges váll-vállvetve teljesíthető co-operative módban. Ez a hiányosság azonban nem döntő szempont a végső konzekvencia levonásában. A játék gépigénye ugyancsak kedvemet szegte. A folyamatos játékhoz azért elkel az izmosabb processzor (500 MHz) és a harmadik generációs gyorsírókártya (GeForce). Érdekes, hogy a zavaróan kevés framerate csak Direct 3D alatt jelentkezett, és ugyanazon a grafikus kártyán Open Gl-t használva minden gond nélkül futott.

GRAFIKA HANGOK ÉS ZENEBONA

Minden tekintetben tökéletes. A Hitman zenéje a Leon, a profi és a Nikita dallamaira emlékeztet, és hagy belefeledkezni a kémhistória szövevényes küldetéseibe. A hangok ugyancsak fantasztikusra sikerültek, a lövések és töltényhüvelyek effektusai tisztán csengenek hangszórónkon csakúgy, mint a szereplőkkel folytatott dialógusok mondatai. A funkciójukat betöltő zenék és hangok mellett a készítők figyelmet fordítottak a háttérben történő cselekvésekre is. A fa alatt madárcsicsergést hallunk, az utcán a járókelők mormogására figyelhetünk fel, és az is gyakori, amikor a motorzúgás hallatán gyorsan felpattanunk a járdára, nehogy a hátunk mögül érkező autó elüssön. A játék látványvilága messze felülmúlja az eddig megjelent Third Person Shooterek mindegyikét. Ez gondolom, ki fog derülni az újságban megjelenő screenshotokból, ezt tetézi a küldetéseket megszakító „in-game" animációk minősége és hangulata, amelyek ugyan a grafikus motorral készültek, mégsem hagynak maguk után semmi kivetnivalót. Mindezt összegezve audiovizuális téren a Hitman megfelel a kor elvárásainak, és aprólékosan kidolgozott elemeinek köszönhetően új utat nyit a kategória előtt.

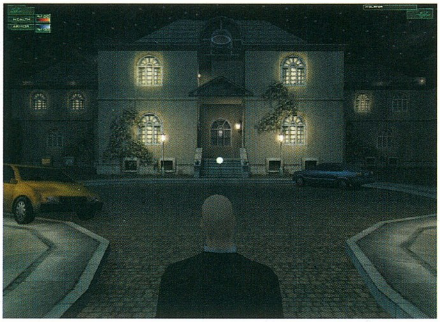
ÖSSZEGZÉS

Az év második meglepetésprogramja, amelyik a No One Lives Foreverhez hasonlóan őrületesen jóra sikerült. Nincs mese, meg kell hajolnom az io-Interactive előtt, és meg kell nekik köszönnöm aprólékos munkájuk gyümölcsét. Az említett apró hibák ellenére nyugodt szívvel ajánlom a játékot a kihívásokkal teli taktikai elemekkel tűzdelt akciójátékok kedvelőinek. Végszóként én is csatlakoznék a bevezetőben említett gárdához, és csak ennyit mondok: „Reszkess, Max Payne!!"

Sasa
Sasa@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ioi.dk
www.eidos.co.uk

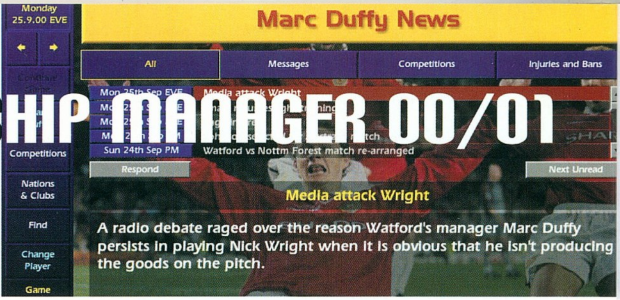


GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 300MB HDD, D3D,

94

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01



StartBox

Fejlesztő: Sport Interactive
Kiadó: EIDOS Interactive
Web: www.eidos.co.uk

MI JÓ VAN BENNE?

Olykor megkérdezik tőlem: – Melyik a kedvenc számítógépes játékod? Leginkább a sportjátékokat kedvelem – válaszolom –; van, mikor az NHL-lel csapom agyon az időt, s van, hogy a Championship Managerrel… Ám miután ezt kimondtam, többnyire időm sem marad, hogy befejezzem a mondandómat: – Mi jó van abban, hogy csak számokat meg betűket látsz a monitoron – csattannak föl. – Sehol egy tökéletesen megrajzolt 3D-s figura, mit lehet hát azon élvezni?

Ilyenkor a Playstationön felcseperedett csemetéknek meg sem próbálom elmagyarázni, hogy ez a játék milyen fantasztikus élményt nyújthat. Inkább azon kezdek morfondírozni: „ezek" azt hiszik, szórakoztató társasjáték nem létezhet dobókocka nélkül.

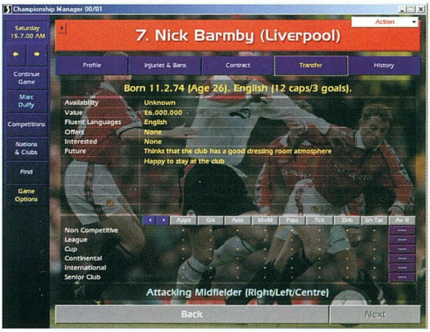
Aki eleddig nem próbálta ki a menedzserprogramok e kápráztatos gyöngyszemét, el sem képzelheti, hogy a CM-sorozat milyen átfogó, a valóságot hűen tükröző és mennyire magával ragadó program. Hasonlóan az RPG-stílushoz, ezzel játszva is azt érezni a képernyő előtt, hogy teljesen más helyen, más időben vagyunk. Mintha másik „világba" csöppennénk. Igen, világba, még ha idézőjelbe is tettem: hiszen a CM esetében nem a képzelet által kreált környezetben kell kalandoznunk, s orkokat meg mindenféle boszorkányokat „kicsinálnunk", hanem a valós futballpályák mentén zajló életet, az edzők idegőrlő munkáját ismerhetjük meg, bejárhatjuk a Föld csaknem valamennyi stadionját anélkül, hogy kimozdulnánk a szobából.

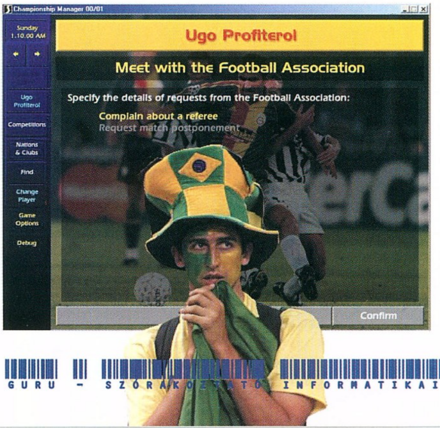
ÚJ, ÚJABB, LEGJOBB!

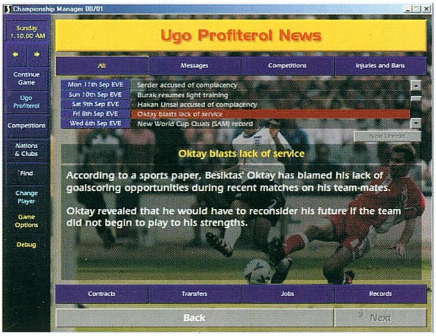
Fentebbi eszmefuttatásomnak az kölcsönöz apropót, hogy az EIDOS nemrégiben adta ki a CM Manager 3-as verziójának legfrissebb update-jét, amely a 00/01 névvel jelzi az új kor beköszöntét. Noha a mai szoftverárak miatt nem hinném, hogy idehaza roham indulna olyan kiegészítő-lemezért, amely néhány változtatáson és az aktualizáláson kívül ugyanazt adja, mint elődje, érdemes foglalkozni a CM-mel. Elsősorban azért, mert amennyiben az interneten ráleltem olyan oldalra, ahol foglalkoztak a 00/01-gyel, sehol sem kapott értékelésként 90 százaléknál kevesebbet. Ennek oka a tesztelés megkezdése után hamar egyértelművé vált számomra.

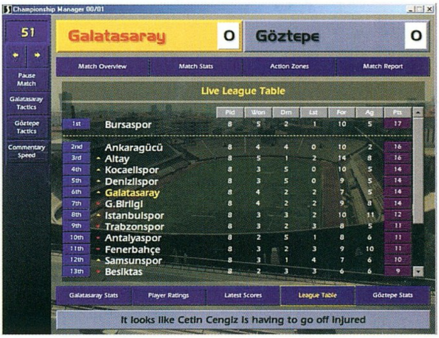
A korábbiakhoz képest jóval több – immár huszonhat – liga csapatainak irányítását vállalhatjuk magunkra, s körülbelül ötvenezer labdarúgó, szakvezető, játékosmegfigyelő egyéni tulajdonsága került az adatbázisba. Természetesen realisztikusabbá tették a statisztikáikat, és a futballisták árait is valósághűen módosították. Az ezt megelőző verziókban például a brazil Rivaldóért 15 millió dollárnál is kevesebbet kértek, holott a valóságban a tekintélyesebb európai szaklapokban 80 millióra becslik értékét. Igaz, az árfolyama (kezdetben 25-30 millió közötti összegre taksálják) ezúttal sem közelíti meg ezt a hatalmas summát, most a holland Zenden legalább nem drágább nála. Mindezek ellenére is elképzelhetőnek tartom, hogy a Barcelona klasszisáért valamelyik olasz vagy angol élcsapat képes szintén elképesztően mesés ajánlatot tenni. Hiszen úgy vettem észre, hogy most nehezebben lehet a sztárokat megszerezni, még akkor is, amikor azok lelkiállapota – különféle okok miatt – nem éppen tökéletes. Nem átallnak nevetségesen magas és teljesíthetetlen fizetést kérni. A CM 00/01-ben egyébként már az is siker, ha eljutunk a játékossal történő egyezkedéshez: a klubok is „bekeményítettek", értékeiktől meggondolatlanul még véletlenül sem válnak meg.

Nem szembetűnő változás, ám lényeges lehet, hogy a bekkek sokkal rosszabb osztályzatokat kapnak a meccseken, amennyiben csak a védekezésre ügyelnek – legalábbis ez a tapasztalatom. Az egyik találkozón hiába nyertem fölényesen, a kapusom hiába maradt mindvégig munka nélkül, a csatárok 9-es, 10-es, a védők 5-ös, 6-os érdemjegyet kaptak. Aztán a következő mérkőzésen már a modern labdarúgás követelményeinek megfelelően a védők is besegítettek a támadások szervezésében, a hátsó alakzat szélső játékosai nem ritkán az ellenfél tizenhatosáig merészkedtek, gól-









passzt is adtak, s az eredmény nem maradt el: ezúttal ők is rászolgáltak arra, hogy 8-as meg 9-es legyen a jutalmuk.

A kapusokkal kapcsolatban pedig azt figyeltem meg, hogy sokkalta kiegyensúlyozottabb produkciót nyújtanak, s a közhelyessé koptatott csapatépítési aranyszabály – „legelébb végy egy jó kapust” – tényleg megfontolandó tanács.

A trénerek már nem csak hébe-hóba üzengetnek nekünk azzal kapcsolatban, hogy ki milyen teljesítménnyel rukkol elő az edzésen, hanem minden egyes kerettagról információt gyűjthetünk (a labdarúgó nevére kattintva az action gomb a jobb felső sarokban leledzik: az új opció ennek két legalsó sorában kapott helyet). E lehetőséggel egyrészt még jobban az életszerűséget vitték képernyőre, másrészt pedig a program újabb szórakoztató résszel gazdagodott. Valamennyi futballistámról kikértem edzőim szakvéleményét, s nagyon érdekes, mi több, változatos válaszok érkeztek: egyikük szerint xy a transzferlistára való, tehetségtelen futballista, a másik segédem ellenben azt tanácsolta, hogy ugyanőt kiegészítő emberként alkalmazzam, úgy hasznát vehetem.

A Mentality beállításának lehetősége a taktika „finomhangolása” végett jelent meg: ezzel az együttesünkhöz legjobban illő felfogásban küldhetjük tanítványainkat a pályára (támadó, védekező vagy normális). Ugyancsak újítás a személyre szabott feladatok során megjelent keresztlabdák osztogatásának utasítása, valamint a Try Through Balls, aminek jelentése a cikk leadásának határidejéig nem kristályosodott ki előttem.

Ugyan apróság, de nagyon jót tett a CM-nek, hogy rengeteg új hír színesíti a palettát, hogy a következő meccs részlegben hosszabb keresgélés nélkül megtudhatjuk az ellenfél és persze saját sérültjeinek névsorát, s hogy a rendszeresen szerepeltetett futballisták kapura lövéseinek, szerelé-seinek sikerességéről százalékos kimutatást kapunk.

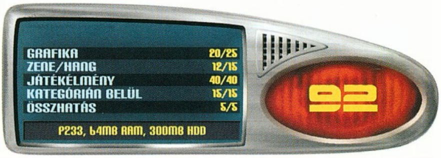
ÉRTÉKELÉS

Talán azok, akik még nem játszották a CM-sorozat egyik részével sem, megbocsátanak nekem, hogy nem ismertetővel rukkoltam ezúttal elő. Ám úgy vélem, ez az a játék, amelyről teljesen felesleges bemutatót írni. Kipróbálása nélkül ugyanis nem is lehet rádöbbenni: mily értékes diszket rejt a számítógép! Ráadásul az elfogadható játszhatósághoz nem kell erőmű. Az angolt kevésbé értőknek meg azt javaslom: az idegen nyelvtől ne ódzkodjanak, mert öttíz perces szótárazás után könnyedén megérteni a fontosabb részleteket. És ha ez sem lenne elég, a neten böngészve előbb-utóbb ehhez a kiadáshoz is megjelenik a nem hivatalos magyarítás.

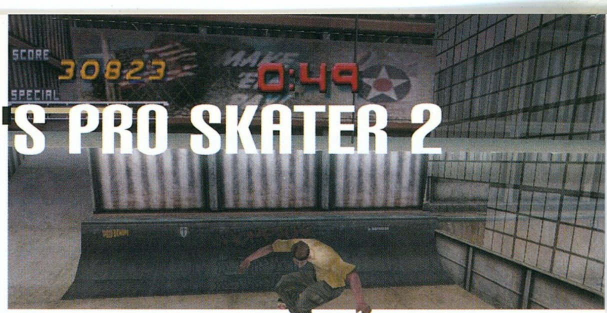
Rob

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.final-whistle.net
www.cmteam23.co.uk
www.cm0001.co.uk



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



StartBox

Fejlesztő: Natsume
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com

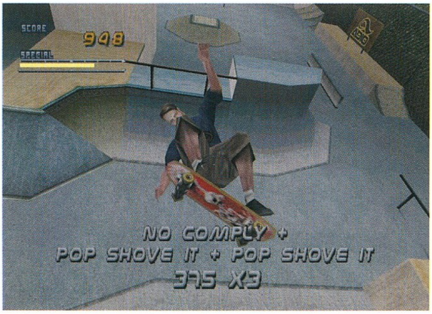
Felhőkarcolók, graffitik, kosárlabda - ez Amerika. Kolombusz földrésze ugyancsak sok mindenben különbözik hazánktól, és most épp nem a reálkeresetek szoftverárakhoz való viszonyára, de még csak nem is az átlagos otthoni internetelérés sebességére gondolok. Míg az itthoni sportbarátoknak meg kell elégedniük egy-egy „professzionális labdarúgó mérkőzés" által nyújtott élvezettel(?), odakint a rajongók már-már show-vá fejlődő rangadókon szurkolhatják végig a meccseket. Az már más kérdés, hogy vajon az is az előrehaladottság része-e, hogy az Európában népszerű sportokat az óceán túloldalán szinte csak hallomásból ismerik; az amerikaiak inkább a baseball, a rögbi és egyéb extrém sportok - így például a gördeszkázás hívei. Ezzel rá is kanyarodtunk az ismertetendő játék kulcsszavára, ugyanis a Pro Skater 2 nem más, mint egy minden földi jóval megspékelt, hihetetlenül profin megvalósított gördeszka-szimulátor.

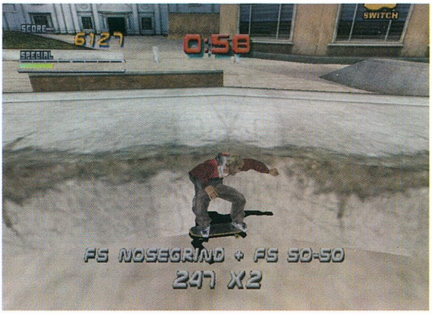
Ha nem egészen világos előttünk, mit is takar ez a sport, az adrenalinfokozó intró minden szónál többetmondóan megérteti velünk. Adott az elnyújtott „u" alakú pálya - bizonyára mindenki látott már ilyent -, és ezen kell gördeszkánkkal minél nehezebb és látványosabb gyakorlatokat bemutatnunk meghatározott időn belül, hogy elnyerjük ezzel mind a közönség elismerését, mind a bírók magas pontszámát. Kezdő skaterként csak egyetlen pályára vagyunk bejáratosok, de ahogy teljesítjük a kezdeti helyszínek feladatait, úgy nyílnak meg előttünk az utak a nagyobb versenyekre. De mégis, minek kell megfelelnünk? Minden pályán meghatározott mutatványokat kell bemutatnunk. Ez lehet az összes hordó felborítása, látványosabb tereptárgyak átugratása, keresztülsiklás hosszabb éleken, betűk összegyűjtésével a skate szó összerakása, elszórt pénz összeszedése, az elrejtett bónusz megtalálása, valamint a legkülönfélébb trükkök végrehajtása a levegőben a pontozóbírók kegyeiért. Túl egyszerűnek tűnik? Akkor elmondom, hogyan lehet a második pálya rejtett bónuszát megszerezni. Ugrass fel az ablak felett feszülő napellenzőre, majd keresztülhajtva az üvegablakon ugrasd át a hasadékot, ezután pedig próbálj meg a nem messze lévő keskeny lécen landolni.

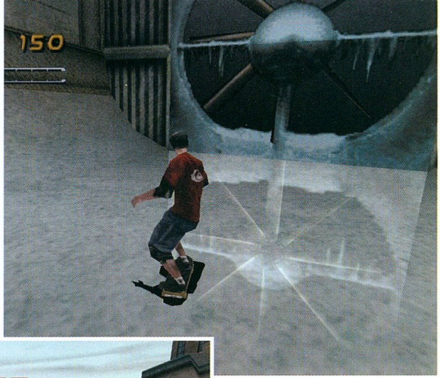
Azonban az ilyen és ehhez hasonló trükkök megvalósítása sem okoz különösebb gondot pár óra gyakorlás után, hála a nem túlbonyolított irányításnak. Földön a kurzorgombokat irányításra, éleken egyensúlyozásra, levegőben pedig forgásra használhatjuk. Az egyedi mozdulatokat három kategóriára osztották fel, melyek mindegyikéhez egy-egy billentyűt rendelhetünk hozzá, a trükkök pedig a megfelelő iránygombok és a trükkgombok együttes lenyomásával érhetők el. Kezdetben csak véletlenszerűen próbálgatjuk majd a rejtélyes elnevezésű mozdulatokat kicsalni, de később érdemes megtanulni, melyik mozdulathoz mekkora lendületet kell vennünk, illetve milyen sebességre van szükségünk, különben gyakran fogjuk a betont vizsgálni arcunkkal. A billentyűzet mellett kipróbáltam minden más, éppen rendelkezésemre álló irányítóeszközzel a játékot, de míg kormánnyal roppant viccesnek és lehetetlennek, joystickkel túl körülményesnek találtam az irányítást.

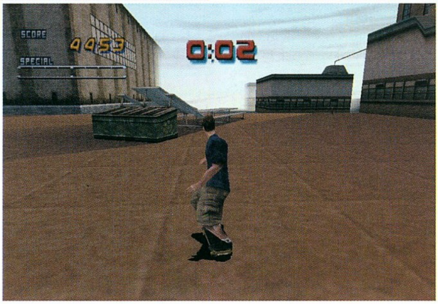
IT'S AMERICA BABY!

A pályák hangulata mind vizuálisan, mind akusztikailag erősen amerikai beütésű. Képességeinket bizonyíthatjuk hangárban, iskolaudvaron, utcán, arénában, de akár az űrben is. A helyszínek mindegyikére jellemző, hogy telis-teli









vannak a legkülönfélébb jópofa falfirkákkal, valamint iszonyatosan sok tereptárgyat tartalmaznak, melyek mindegyike láthatóan csak arra vár, hogy deszkánkkal meglovagoljuk. Ez utóbbinak, valamint a pályák nagy méretének köszönhetően gyakran nem is a keresett bónusz felvételéhez szükséges trükk végrehajtása, de annak kiötlése jelent gondot, ugyanis keresett tárgyaink sokszor első látásra elérhetetlen helyeken vannak elhelyezve, és hogy azt nekünk miről mire ugratva kellene elérnünk, azt már a mi dolgunk kideríteni. Egy kis segítséget találhattok ehhez az arrébb látható internetcímeken, ahol részletesen, képekkel illusztrálva megtalálhatjátok valamennyi tárgy megszerzésének módját.

Ha végkép nem megy valamelyik bónusz megkaparintása, még mindig elképzelhető, hogy a hiba nem a mi készülékünkben van. Játékkezdéskor választhatunk a sport tizenhárom híres gördeszkása közül, melyikük bőrébe is szeretnénk bújni, de akár teljesen új skatert is alkothatunk. A dolog ott válik érdekessé, hogy a különböző karakterek az rpg-hez hasonlóan más és más tulajdonságokkal rendelkeznek, így előfordulhat, hogy mondjuk valamelyik ugrásban képzetlenebb játékos nem tudja egy adott pálya valamelyik feladatát teljesíteni. Pánikra viszont semmi ok! Amellett, hogy már karakterválasztáskor szabadon eloszthatunk 5 skillpontot a tíz tulajdonságunkon, minden egyes feladat sikeres végrehajtásáért kapunk némi pénzt, melyet többek között skillpontok vásárlására költhetünk. Minden újabb pont 50 dollárral többe kerül, mint az előző, így egy idő után érdemes inkább deszkánkat lecserélni jobb fajtára - mert hogy erre is van lehetőség. A karakterfejlesztés természetesen mindenkinek a saját magánügye, annyi tanácsot adnék csak hozzá, hogy a forgás, valamint a levegőben való mozgás képzettségekre mindenképpen tegyünk pár pontot, hogy később az összetett gyakorlatokat, úgynevezett kombókat végre tudjuk hajtani.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.sportplanet.com/thps
www.thps2.f2s.com/frames.htm
www.clubtonyhawk.com

SZAVATOSSÁG

A Pro Skater 2 - mint azt a képek tanúsítják - nem tartozik a különlegesen látványos programok közé, de ehhez a játékkategóriához a grafika bőven megfelelő minőségű. Ami viszont első osztályú, az a zenei aláfestés. Csak reméltem, mielőtt kézhez kaptam a programot, hogy nem az Amerikában oly divatos rapzene szolgál majd a játék aláfestéseként, és nem rontanak le semmilyen sikervárományost ilyen apróssággal. Hál istennek, nem tették! A tizenöt zeneszám legtöbbje a keményebb zenei műfajba tartozik, amolyan alternatív és rock keverék, de a lényeg, hogy borzasztóan megdobják a játék hangulatát. Az előadók közül talán a Rage Against the Machine együttes ismertebb hazánkban, őket halhattuk például a Mátrix befejező képsorai alatt.

A játék teljes végigvitele után az eddigi tíz pálya mellé jutalmul két új helyszínt kapunk, de ha még ez sem elég, a beépített editorral bármikor felépíthetjük álmaink gördeszkapályáját, ha pedig már végképp meguntuk a gép folyamatos elpüfölését, barátunk ellen is kipróbálhatjuk tudásunkat hálózaton keresztül.

Külön jópontként értékeltem, hogy a készítők nem hagytak a lemezen rengeteg kihasználatlan helyet, nem voltak restek megtölteni a korongot több mint negyedórányi minőségi videóval a sportág nagyjairól, így a játék megvásárlásával amellett, hogy egy remek zenei válogatást is kapunk, egy rövid verkfilmmel is gazdagabbak leszünk.

KELL-E VÉGSZÓ?

Ha még nem világlott ki egészen tisztán a cikkből, a grafikát kivéve mindennel maximálisan elégedett vagyok a Pro Skater 2-vel kapcsolatban. Az egyszerű irányíthatóság, a számtalan változatos pálya és a rengeteg megtanulható trükk hosszan tartó élvezetet biztosit minden könnyed kikapcsolódásra vágyó játékosnak. Csak egyet ne felejtsetek el: a valóságban nem megy minden ilyen könnyen!

Greg5

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5
P300, 32MB RAM, 140 MB HDD, D3D	
90	

CULTURES

StartBox

Fejlesztő: Funatics Development GmbH
Kiadó: THQ
Web: www.thq.co.uk/cultures

Az elmúlt szám egyik lehangoló híre volt, hogy a Settlers IV bétateszt elmaradt, s mostanra az is kiderült, a Blue Byte oly kedvelt birodalomépítő stratégiájának következő epizódja az idén meg sem jelenik. Ezért most szeretném megvigasztalni e kategória szerelmeseit, ugyanis az ismeretlenség ködéből elbukkant Funatics Development GmbH olyan programot hozott ki, amely meglepheti még a Settlers-rajongókat is. Valljuk be, láttunk már számos klónt e műfajban, s többen tettek kísérletet, hogy elhódítsák a "Telepesek" babérjait, hiába. Bjarni, a viking fiú hódító kalandjainak megelevenedése valószínűleg szintén nem lesz érdemes a trónra, ám szerintem figyelmet érdemel, mert számos újítást tartalmaz, s hordozza azt a pluszt, ami miatt szinte abbahagyhatatlan (most, e cikk írása közben is terelgetem népem sorsát).

VIKING BIRODALMI ALAPOZÓ

Már első ránézésre feltűnik, a tervezők grafika szintjén a rajzfilmszerű, mókás stílust részesítették előnyben, s a figurák kicsit a Lost Vikings hőseit idézik. Ám a vidám felszín alaposan kidolgozott, jól átgondolt mélységet takar…

Bár a programban több kultúrával is lesz lehetőséged találkozni (indiánok, maják, eszkimók), te csak a vikingeket vezetheted az új világ meghódításának nemes célja felé. Tudnod kell, a viking nép igen önálló, s bizony akár akarod, akár nem, igazodnod kell bizonyos igényeihez. Ezek főleg alapvető szükségleteik (evés, pihenés, gyermekáldással beragyogott családi élet) kielégítéséhez kapcsolódnak. Természetesen a lehetőségek szerint megvalósított "luxus" is jó hatással van rájuk, de erről később.

A küldetéssorozatot választva általában valamilyen szituációban találod magad. Érdemes pillanatállj után áttekinteni, kik is vannak népeid soraiban. Az első látásra feltűnik majd, hogy a fehérnép a ház körüli teendőket végzi el, ellátja a gyermeket és a férjet, szakmája nincs. Ám mindezek ellenére, azaz pont ezek miatt nélkülözhetetlen része a társadalomnak. A férfiember számos szakmában jeleskedhet, s gyakorlottságának függvényében különféle diplomákat is szerezhet. A viking urak az idő múlásával és aktív tevékenységeik hatására tapasztalati pontokat is kaphatnak, melyeket az erő, az állóképesség, az ékesszólás vagy az áhítat növelésére fordíthatunk. A munkások foglalkoztatásának tervezésekor és szervezése során ügyelni kell arra, hogy a szakmák ágazatok szerint vannak csoportosítva. Így például a diplomás gazda molnárrá képezheti magát, míg a vadászból cipész lehet és így tovább. Szerencsére az áttekintő táblázatokban számos filterrel lehet válogatni, s az adott szakmában tapasztalatot szerzett viking könnyen kikereshető. Ez volt az első olyan játék, amelyben rendszeresen használtam a táblázatokat, kihasználva a szűrők kínálta lehetőségeket, hiszen pontosan figyelemmel kísérhettem, kinek mire van szüksége (otthon, feleség), melyik asszony áll készen a gyermekáldásra stb.

A birodalmad kialakításakor a harmóniára és az egyensúlyra kell törekedned. Nem az a cél, hogy rengeteg embered legyen, hanem az, hogy néped jól képzett szakemberei pontos, gondos és gyors munkát végezve hozzájáruljanak többnyire békés hódításaidhoz.

Ezért érdemes átgondoltan fejleszteni őket, s gondot fordítani felszerelésükre is (cipő, bútorok, szerszámok).

Társadalmad megtervezésében nagy segítségedre lesz a gyermekáldás egyszerű szabályozása, ugyanis te adhatod meg, hogy adott hölgyemény csemetére vágyjon, sőt azt is, hogy az utód milyen nemű legyen. Ezután már csak várnod kell, míg a hangos cuppogások és kuncogások kísérte esemény után a gólya megérkezik. Jó tudni, hogy a családok egyképet nevelnek, így amíg a gügyögő bébi felnőtté nem cseperedik, nem vállalnak új gyermeket.

Érdekes módon ugyan telnekmúlnak az évek, s a szülők számos új nemzedéket nevelnek fel, mégsem halnak meg sosem természetes halállal. Ezért ha bárki örök álomra szenderül birodalmadban, annak oka a most felsoroltak egyike: éhezés, elszálló életerő (változatos okokból kifolyólag), ellenséges tevékenység.

BÉKE VAGY HÁBORÚ

Felfedezéseid során óhatatlanul más népekre bukkansz majd. Lesznek köztük ellenségesek, és barátságosak is. Ettől függően kereskedhetsz vagy háborúzhatsz velük. A program diplomáciai része nagyjából ebben ki is merül, s eszerint lehetőséged van a kezdetben békés szomszédokkal hadba szállni.

A kereskedelmet kicsit furcsán oldották meg, mert adott kereskedő csak két pont közt ingázhat, ezért bonyolultabb láncok kialakításához számos vikingre lesz szükség. Ez olykor gondot jelenthet, mert van olyan küldetés, amelyhez nélkülözhetetlen, hogy másoktól beszerzett árucikkekhez juss. Mindig figyelmesen olvasd el a feladatot, az ott megadott instrukciók általában segítséget adnak.

A harchoz katona kell. Őket a barakkba küldött civilekből képezheted ki, de ehhez fegyverre lesz szükség (dárda, kard vagy íj). Tapasztalt katonáidnak rangot is adhatsz majd, ám ez alkalmanként két aranyba kerül. Érdemes őket némi sörrel is "felszerelni", mert ezt kortyolgatva sokkal jobban bírják az éhezést és jóval távolabbra menetelnek fáradhatatlanul.

Az ütközetek kissé mókásak lesznek, legkevésbé a véres jelenetekre kell számítani. Érdekes, hogy inkább az íjászokkal érdemes előbb támadni, s utána jöhet a közelharc. Senki ne hördüljön fel, ez a játék nem pergő, akciódús RTS. :)

MULTIPLAYER

Ez az a mód, amelyet nem teszteltem, de bevallom, nincs is kedvem kipróbálni, pontosan a lassú ritmus miatt. Nem hiszem, hogy ez a program alkalmas interneten vagy hálózatban játszók igényeit kielégíteni, bár természetesen rendelkezik e játékmóddal is. Kinek van ideje heteket eltölteni birodalmak építgetésével egyszerre a hálón? Vagy csak szerintem rohan a valós világ?

TIPPEK TRÜKKÖK

• Az agglegények életét könnyebbé teheted, ha olyan, két családot befogadó házba költözteted őket, ahol asszonynép is van. Ugyanis a viking fehérnép gondoskodik arról, akivel egy fedél alatt él, legyen az a férje, vagy sem.

• Szintén a hölgyekhez kapcsolódik, hogy ha van a faluban fazekas és asztalos, akkor az edények segítségével az asszonyok laktatóbb ételeket készíthetnek, a bútorok beszerzése miatt pedig a munkában megfáradt férfiak pihenése teljesebb lehet.

• A templomok szent tüzéhez szükséged lesz a gombaszedő által gyűjtött növényekre, melyekből a druidák olajat készítenek.

• Ha az emberek cipőt hordanak, kevésbé fáradékonyak és lassabban éheznek meg (ez kicsit fura).

• A legtöbb munkahelyen ketten dolgozhatnak, így például a farmon, a horgásztanyán, a favágó kunyhóban és így tovább. Nem érdemes újabbakat építeni, amíg van elég hely.

• A sérült épületeket szükség szerint javíttasd meg építő munkásaiddal.

ZÁRSZÓ

Mit is mondhatnék. Rég játszottam ilyen jót. Engem elbűvölt ez a nyugodtan hömpölygő ritmusban élő birodalom, ahol nem kell kapkodni, a jelen és a jövő szép lassan megszerezhető. Kellemes hangulatú programban vidám népet ismerhettem meg, melynek egyedeivel jó volt kicsit együtt lélegezni, megélni mindennapi örömüket, s megoldani gondjaikat. Remélem, nem most hallunk utoljára a Funatics Developmentről!

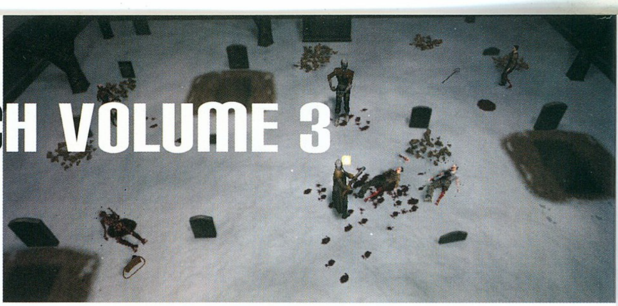
Lily
lily@vogel.hu

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P166, 64MB RAM, 130 MB HDD

80

BLAIR WITCH VOLUME 3



StartBox

Fejlesztő: Ritual Entertaintment
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: blairwitch.godgames.com

A KEZDETEK

Az 1786-os év februárjának 19. napján Jonathan Prye lelkipásztor levelet írt. Sajnálatát fejezte ki, hogy nem térhet vissza Baltimore városába, de most saját lelki békéjének visszaszerzésére van szüksége: az utóbbi idők eseményei annyira megviselték, hogy kételkedni kezdett saját hitében, önmagában, énjében. Tudomására jutott azonban, hogy Blair városkát komor események sora rázta meg. Egy asszonyt, Elly Kedwardot boszorkányság és fekete mágia használatával vádoltak meg, majd kezeit kocsikerékre feszítve-kötözve toloncolták ki az erdőbe, télvíz idején biztos halálra ítélve őt. A nő szelleme a városba visszatért, mert a gyerekek rövidesen egymás után kezdtek eltűnni: senki nem tudta megmondani, hol vannak, és hogy egyáltalán élnek-e még. Jonathan e hírek hatása alá kerülve érezte, hogy neki kell felgöngyölítenie ezt a csúnya ügyet, így, önmagát megtisztítva győződhet meg hitének erejéről. A férfi, befejezvén a levélírást, kilépett a templomból, és útjára indult.

RITUÁLIS SZÜRKÜLET

A csapat korábbi munkáira is az igényesség és a licencelés volt jellemző. Első jelentősebb alkotásuk, a Quake 2 motorra építkező SiN rengeteg hibájának (elégtelen tesztelés) és komplex fájlszerkezetének (több tízezer pici fájlocska) köszönhette, hogy nem lett igazi sikerprogram. Idén aztán robbant az igazi bomba, Julie Strain és a köréje épülő, Quake 3 motorból táplálkozó játék, a Heavy Metal FAKK2 már nemcsak a szakma, de a játékosok elismerését is elnyerte. A legfrissebb alkotás, a The Elly Kedward Tale sem saját grafikai megvalósítást használ, hiszen a Blair Witch trilógia alapjául szolgáló Nocturne grafikájára épül. A Ritual korábbi alkotásaira is a részletes kidolgozás, nagyfelbontású textúrák, az egyedi ötletek és az adrenalin-szintet az egekbe pumpáló akció volt jellemző; nincs ez most sem másképp. A trilógia harmadik darabja aknázza ki leginkább az engine határait, sőt, eddig nem látott látványeffektusokat csempész a motor bőre alá: a varázslatok, különleges képességek, átalakulások jelentősen segítettek abban, hogy a grafika a BW-játékok legszebbjének megítélt díjat kiérdemelje. Hanghatások, szinkronhangok és zene terén is a legjobban sikerült BW résznek tartom: a szereplők hangját kölcsönző színészeken érződik a profizmus, a hangjuk kristálytisztán szól, és a hangeffektek derék munkáról tanúskodnak. A zene az előző két részhez képest kivételesen jó, a különböző hangulatok, helyszínek, harcok aláfestésének megválasztása és az állandóan szóló kísérő dallamok kiváló ráhangolódást biztosítanak. Az viszont teljesen érthetetlen, de tény, hogy a szájmozgató rutint furcsa módon nem alkalmazták a játékban, ráadásul a szereplők (vagy ellenfelek) a talaj szintje felett néha kifejezetten zavaró mértékben képesek lebegni.

A FEJLEMÉNYEK

Jonathan megérkezése után rögtön menekülő lakosokkal találkozik; tőlük tudja meg, hogy a városkában két ember lehet segítségére: Jonah rendőrbíró és Hale Goodfellow atya. A teljesen kihalt utcák után a börtön egészen túlnépesítettnek tűnhet, ahol az egyik fogoly a helyi durbincssógor, Hirrum Heathtow, kinek elméje csak az alkohol jótékony hatásától fog, azonban jelenleg csirkelopás miatt ül. A másik cellában fogva tartott Elizabeth Styler szintén gyanúba keveredett, fekete mágia praktizálása közben találtak rá, cellájának padlózatára Hale tiszteletes külön védő varázsjeleket helyezett el. Prye nyomozása innen indul el, az erdőn átvágva hamarosan eljut Coffin Rock térségébe, megtalálja az első eltűnt gyereket, és megkezdi az ügy további felgöngyölítését. A történet során titkos szövetségesre lel Asgaya Gigagei (Rustin Parr legnagyobb figurája, persze csak Stranger után), indián törzsfőnök személyében, de Hale atya és Elizabeth is sorozatos jó tanácsokkal és praktikus varázslatokkal látják el.

FEGYVEREK, VARÁZSLATOK, AKCIÓ

Nem mellékes tény az sem, hogy a Prye fegyverzetét képező

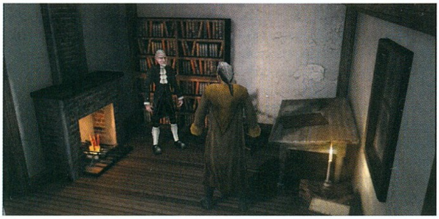
A TRILÓGIA

Az első részt készítő Terminal Reality már korábban is borzasztó nagyot alakított a Nocturne megjelentetésével. A Rustin Parr alcímet viselő első darab hangulata messze a legnyomasztóbb, jelenetei a legijesztőbbek, lényei a legvadabbak. Unikum a harc és a feladványok nehézségi fokozatának megválasztási lehetősége. Egyedül ebben a részben kell logikát és szürkeállományt igénylő feladatokat megoldani. Stranger fel-feltűnései, az idegszálakat feszítő zenei aláfestés (amikor felcsendül) és rettentő története a sorozat legjobb darabjává teszik. Külön tetszésemet aratta a kalandjátékokat megszégyenítő jegyzetelés, a magnófelvételek készítése és a Spookhouse légköre. (PC GURU 2000/12: 88%)

A The Legend of Coffin Rock alcímet viselő második epizód a Human Head műhelyéből került ki. Utólag visszatekintve túlértékeltem a játékot, mert totális linearitásával, átvezető jeleneteinek túlzásba vitt mennyiségével, valamint rövidségével egyértelműen a leggyengébb hármójuk közül. Érdekessége a polgárháborús környezet, a három, irányításunk alá eső közkatonával együtt megvívott harcok és Steuben figurája. (PC GURU 2000/12: 81%)

Végül a Ritual is elkészítette saját művét, a The Elly Kedward Tale varázslataival, tökéletes szinkronhangjaival és zenéjével egyedi hangulatot teremtett. Továbbfejlesztett harcrendszere, nagy számú és változatos főellenfelei, jól megformált karakterei a ranglétra második helyére helyezték.

A magyar játékosok legnagyobb sajnálatára az USA üzleteiben 19$-ért, azaz a teljes árú játékok árának kevesebb, mint a feléért megvásárolható BW-részek fogyasztói ára itthon közel sem annyira kedvező, mint az óceánon túl. Mindenesetre a TAKE2 kezdeményezése egyedülálló, csak remélni tudom, hogy más kiadó is hasonlóan eredeti és játékostárs ötlettel képes előállni.



egyszerű flinta (egész kitűnő gyorstüzelőfegyver, ami azért furcsa) és a kardként használt Szent Kereszt mellé a szálak felgöngyölítésével egyre újabbak kerülnek: karabély, villámokat szóró bot, tűzköröket ontó pálca és perzselő kereszt. Ezeken felül a különféle varázslatok is megjelennek: ördögűzés, gyógyítás, villámokat szóró vihar, fertőzés és fagyasztás. Jut eszembe, a varázslatrendszer a trilógián belül is unikum, vagyis Jonathan nemcsak életpontokkal, hanem manapontokkal is rendelkezik. Mindkettőt könnyedén feltölthetjük az ellenfelek elhalálozásakor testükből kihulló életüvegcsékkel és manafiolákkal. Ehhez hasonló módon gondoskodhatunk kiapadt muníciókészletünk feltöltéséről is. Mivel a játék nyíltan az akciót veszi központi górcső alá, nem véletlen hát, hogy e téren is található újdonság, ez pedig a célzást megkönnyítő funkció, mely segítségével az éppen célba vett ellenség piros színben pompázik. Véleményem szerint nagy kár, hogy a varázslatok felhasználását nem tették kötelezővé győzelmünk érdekében, hiszen a játéknak ez az a része, amely jelentősen megkülönbözteti őt a BW-sorozat előző két tagjától. A Ritual számára behozhatatlan előny, hogy az ő játékuk szól a Blair Witch legendájának kialakulásáról, ezért valószínű, hogy ez lesz a legnagyobb érdeklődéssel kísért rész (ehhez persze a The Legend of Coffin Rock bukása is hozzájárult).

ÉRTÉK

Az első rész rémületét és félelemkeltését hiába vártam, most sem tért vissza. A horrorjelenetek helyét a flinta kakasának éles kopogása, és a színes varázslatok sora vette át. A Nocturne grafikai motorját csúcsra járatva, a Spirit Plane és a Demon Plane beutazása az eltűnt gyermekek megmentéséért csak ránk vár. Aki érez magában kellő kurázsit a szellemek, démonok, vadkutyák, csontvázak, zombik és a 6 főellenfél elleni harcban, haladék nélkül kezdjen bele Prye önnön megtisztulásának és szellemi felszabadulásának történetébe (ahol mellesleg megmentjük Blair városkáját is a pusztulástól, tévedésből viszont élve hagyjuk Hecaitomix szellemét).

Dauby

tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ritual.com
www.godgames.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5
	86

PII450, 64MB RAM, 1.2 GB HDD, D3D

DELTA FORCE LAND WARRIOR

StartBox

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Web: www.novalogic.com

Hét-nyolc évvel ezelőtt találkozhattunk egy játékkal, amely forradalmian új technológiát hozott a 3D-s játékpiacra, s ezzel hatalmas hírnevet és elismerést szerzett készítőinek. Oly nagyot, hogy ez a bizonyos társaság nemcsak képes volt az ezredfordulóig életben maradni, de cégnevük még most is ismerősen csenghet mindenkinek: Novalogic. Talán sokak számára nem is tűnik annyira távolinak az az idő, amikor irigykedő szemekkel lestük a dimbes-dombos táj felett repkedő Comanche című helikopter-szimulátort, és szomorúan visszakullogtunk Amigánk, illetve a Poject-X és a Superfrog elé. Ez a motor sokáig egyet jelentett magukkal a készítőkkel, játékaik szépen sorban gördültek le futószalagukról, amelyek eme – idővel Voxel névre keresztelt – engine folyamatos fejlődéséről és javulásáról tettek tanúbizonyságot.

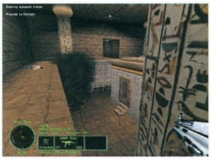
Sajnos idővel ez a rendszer is csődöt mondott, s gépezetük felett lassan eljárt az idő. A Delta Force első és második része után már tisztán látszott, hogy a Novalogic dolgozóinak valami teljesen új technológia felé kell kacsingatniuk. Most, a 2001. esztendő hajnalára úgy tűnik, végre megszületett gyermekük, és hasonlóképp, mint a DF 2 megjelenése előtt, árgus szemekkel figyelhetjük, hogy vajon érdemes volt-e várni erre a csodás pillanatra. Egyszóval, milyenre sikeredett a Delta Force Land Warrior?

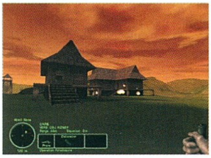
A VÁLASZ

Mielőtt végképp lehúzom a játékot, és ezzel elkövetem életem egyik legnagyobb baklövését nyílt támadási felületet hagyva mindazok számára, akik szidalmazó leveleikkel agyon fognak bombázni, kijelenteném, hogy hosszas tesztelés után döntöttem a lent látható százalék alacsony értéke mellett. Alaposan körbejártam a programot, és ezek után úgy érzem, nem érdemel túlságosan nagy figyelmet.
Igaz ugyan, hogy mint minden folytatásban, ebben is rengeteg újdonságot fedezhetünk fel, de – mint azt sokszor megtapasztalhattuk már – ezek a pozitívumok sajnos nem lettek elegek a mennybe jutáshoz. Engedjétek meg nekem, hogy megmagyarázzam érveimet, és mikroszkóp alá helyezzem az alaposan felboncolt Delta Force Land Warriort.

ÁÁÁIII!

Mint minden magára adó játéknak, a DFLW-nek is illendő lenne gondoskodnia játékosai igényeiről. Legyen szó akár az egy- vagy a többjátékos lehetőségekről, úgy érzem, nem szabad figyelmen kívül hagyni egyik rajongó tábort sem. Úgy tűnik, hogy a készítőknek ezúttal sikerült elkövetniük azt a hatalmas baklövést, amely az egyke, magányos katonanövendékeknek nagyon nem kedvez. Mégpedig azt, hogy a játék - eddig sem létező – kihívást jelentő része megszűnt. Ezalatt röviden azt értem, hogy a mesterséges – korántsem nevezném annak, de így hívják – intelligencia oly mértékben alulmúlja önmagát, hogy ez akár teljesen lelombozhatja a bárgyúnak vett játékost. Röviden leírnék pár példát, amelyet a tizenvalahány kampánypálya alatt megtapasztaltam: A legszörnyűbb élmények általában a belső terekben értek; például akkor, amikor megpillantottam, amint az ellenséges katonák folyamatosan futottak a fal felé nézve, s vadul tüzeltek. Vagy amikor hirtelen a hátam mögött megjelentek, amit sajnos nem vettem észre, csak azt, amikor pár méter távolságról képesek voltak folyamatosan tűz alatt tartani előttem a padlózatot úgy, hogy még véletlenül se találjanak el. Igaz ugyan, hogy nagy ritkán meghallották, amint nagy távolságból végeztem társukkal, de – ez páros őrjáratokkal fordult elő – sokszor csak mentek tovább, mintha semmi se történt volna. Csupán egyetlen „típusú" ellenség létezett, aki megkeseríthette ezt az unalmas kacsavadász életem, mégpedig a tornyokban elhelyezkedő mesterlövészek, akik se szó, se beszéd elcsendesítettek. Mindez természetesen a legnehezebb fokozaton történt, amelytől a Rogue Spearen – és a most megcsodált





No One Lives Foreveren – felnevelkedett játékost könnyen elöntheti a végtelen düh. Egyszóval, aki egyedül szeretné kipróbálni a programot, annak inkább mást ajánlanék. Az biztos, hogy a kampány alatt nagyon jókat lehet távcsöves puskákkal durrogtatni, de akkor inkább a Project IGI-t választom, még akkor is, ha várnom kell egy keveset. De azért nem ilyen vészes a helyzet, hiszen az értékelés belekerült az újságba, akad még, ami kárpótolhat néhánytok. Lássuk!

32-EN

Miután szomorúan észrevettem, hogy ismételten a többjátékos lehetőség felé kell kacsingatnom, ha továbbra is érdekel, hogy vajon mi mást is adhatnak még pénzünkért, bekapcsolódtam a Novalogic internetes szerverhálózatába, a Novaworldbe. Ekkor jöttem rá, hogy a DFLW nem a magányos, a külvilágtól teljesen elzárt embereknek készült. Jól sejtettem, hogy – a második rész hasonló tapasztalatai után – igazán csak itt fogom megtudni, hogy hova is rejtették a program érdekes részét. Rengeteg jobbnál jobb játékmód fogadott a még fejlesztés alatt álló Novaworldön, akár a csapatjáték, akár a „haláltusa" mellett döntöttem, izgalmas szórakozásban volt részem. Leginkább a CTF és a Team King of The Hill játékmódok nyerték el tetszésemet, majdhogynem mindegyikük alaposan megtervezett pályákat és szabályokat tárt elém. A már sokak által biztosan ismert CTF-ben például nem csupán egyetlen zászló megszerzése volt a cél, mindkét csapatnak legalább 5-10 pontot kellett védenie, amitől nem csak arról szólt a játék, hogy mindenkit lemészárolnak, aki támadni merészel. Akadt olyan fergetegesen jó pálya is (Wasteland), ahol lövészárkokon át, homokzsákról homokzsákra, fedezékről fedezékre juthattunk előre, miközben automata gépágyúkkal és fegyverekkel folyamatosan tüzeltek ránk. Olyan érzésem támadt, mintha valóban háborúba cseppentem volna, elhalálozásomkor a mellkasomat markolászva gyakran felugrottam székemből.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.novaworld.com

Itt mindenki kiélhette gyilkolási ösztönét. Sokan akadtak, akik PSG-1-es puskákkal a vállukon, unalmas, 5-10 perces gyaloglással megkerülték a pályát csak azért, hogy az ellenség háta mögé kerülhessenek, és leszedegethessék a kóbor katonákat; vagy olyanok, akik gránátvetőikkel folyamatosan potyogtattak a térkép túloldalára. Ráadásul a mecscsek előtt és közben egyaránt lehetőség van a fegyverzet kialakítására, csupán annyi volt a dolgunk, hogy megkeressük az Armory nevű építményt, ahol könnyedén és bármikor lecserélhettük a már megunt pusztítókat.

Azt hiszem, nem tudnék és nem is igazán szeretnék túl sok rosszat mondani a Land Warrior eme oldaláról, viszont a gyors internetkapcsolat elengedhetetlen kellék lesz mindazok számára, akik adnak egy esélyt neki. ISDN, vagy 56,6-os modem ajánlott a kipróbáláshoz.

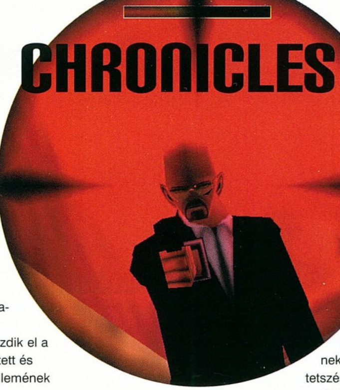
TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Nem állt szándékomban átsiklani afelett a rengeteg fejlesztés felett, amelyet a harmadik rész nyújthat még számunkra, csak idáig tartott, amíg megvilágítottam annak legcsúnyább és legszebb oldalát. Ezért inkább gyorsan belevágok! Elsőként a vadonatúj motort említeném meg, amely lezárt egy korszakot a 3D-s voxeles technológia terén, és utat nyitott egy teljesen új, forradalminak nevezhető lehetőségbe. Ennek köszönhetően a táj csodálatosan néz ki, azok a dombok és egyenetlen hegyvonulatok megmaradtak, amelyek mindig is egyet jelentenek a Delta Force-szal. Dicséretes, hogy a külső és belső terek között bármikor átléphetünk, és ezúttal a játék nem válik slideshow-vá, ha meglátunk pár épületet, vagy belépünk valamelyik szobába. A tereptárgyak és az ég szép, de a karaktereket is besorolhatjuk az elmegy kategóriába. Magyarán látványra nem lehet panasz, a táj csupán Voodoo 5500-as kártyával nézett ki furcsán, de ez feltehetően a kisméretű textúráknak volt köszönhető.

A szemkápráztató világ után az új fegyverek, illetve a lerögzített lőállások kitalálóit szeretném még megdicsérni. Ez utóbbiakat csak a többjátékos módban érdemes kipróbálni, habár 5-10 másodpercnél többet nem lehet életben maradni mögöttük – hamarjában észreveszik, és kitakarítják használóit. A fél- és teljesen automata karabélyokat, gránátvetőket, oldalfegyvereket pedig nem hiszem, hogy be kellene mutatnom. Egyetlen érdekességük, hogy bármikor eldobhatjuk őket, és helyettük felszedhetjük a földön heverő vagy az ellenség kezéből kiesett példányokat. Kedvencem a szupergyors H&K G-11-es volt. A folyamatos upgrade-eknek köszönhetően a kiadó idővel változtathat a fegyverek képességén, amit nemrégiben meg is tett. Az említett patch megtalálható a CD mellékletünkön.

Chris
chris@vogel.hu

TOMB RAIDER CHRONICLES



StartBox

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: EIDOS Interactive
Web: www.tombraider.com

PROLÓGUS

...hol a gondtalan legényélet? Hová tűntek az átjátszott éjszakák-hajnalok, a vérvörös színben úszó szemek, az egész estés monitornézéstől merev tekintetek? Furcsa bája volt ezeknek az éveknek, valahogy az egészet a fiatalkori csintalan vágy, a magamat megmutatni akarás fűtötte be, a játék öröme által csillogó szemű - mégsem Csillagszemű – baráti körben ülve nyomkodtam lázasan a billentyűket. A PC-t reformáló játékok között éveken keresztül végigkísérte életemet az a név, melyet a mai nappal el kell felejtenem. „Lara Croft"; ez a két szó valóságos mítoszként érintett meg. Amikor róla beszéltem, mindenki látta lelkes, gyermeki rajongásom, a szám széle csábos mosolyra fordulva invitált barátot-felebarátot egy-egy útjának megidézésére. Mit nekem Drakan, Indiana Jones, Julie Strain, Ragnar és a többiek hada, róluk tudomást sem véve, kötelességtudón, szinte szájtátva vártam minden év végét 1996 óta, s egészen eddig egyszer sem maradtam hoppon, mert minden rész tartogatott valamilyen meglepetést. A csodás és egzotikus helyszíneket kellő misztikum hatotta át, és közös volt bennük a hosszú időre garantált kikapcsolódás. Másrészről volt abban valami embert – pardon, játékost – próbáló, hogy a programozók szinte már a szadizmusig elmentek a nehézséget illetően: gondoljunk csak azokra az ugrás-csúszás-csimpaszkodás kombinációkra, melyek főképp a titkos helyek kifürkészésének elengedhetetlen részeseivé váltak. Nekem ez kiváltképp ínyemre való volt...

KRÓNIKUS KORNYIKA

Lara utolsó, régi grafikus motorral és annak határai között tehetetlenül vergődő kalandja PC-nk monitorján a barátok megemlékező jelenetével veszi kezdetét. Jean-Yves, Dunstan Atya és az elmaradhatatlan komornyik, Winston a tűz mellett kezdik el a mindannyiuk által szeretett és nagyra becsült lány szellemének életre hívását.

Az első fejezet Róma városába röpít minket, ahol Croft kisasszony régi ismerősökkel üzletel: Larson és Pierre (a Tomb Raider I. gonosztevői) orrára koppintva egy operaelőadás kellős közepén old kereket a nagy értékű Philosopher's Stone ékkővel. Rögtön az első pályán jobbra fordulva egész teremkomplexumot találunk, ahol a kezdők elsajátíthatják Lara irányítását, illetve megismerkednek az új mozgásfázisokkal. A kötéltánc és a keresztléceken való függeszkedés során a dobozokat tologatva máris megtalálhatjuk a játék első titkos helyét. Apropó: ezek a helyek minden esetben egy-egy aranyszínű rózsaszálat tartalmaznak, ráadásul minden egyes pályán annak méretétől függetlenül három-három darabot találunk. Még egy kicsit tovább gombolyítva ezt a gondolatmenetet elárulom, hogy a három a játék bűvös száma, mert bár igaz, hogy négy fejezeten keresztül barangolunk, de azok mindegyike három pályát foglal magába. Magyarán a korábbi részekhez képest igen csekély, összesen 36 titkos hely (rózsaszál) várja azt, hogy megtaláljuk. Róma utcáin tovább lépkedve néhány kutya borzolja fel idegeinket, denevérek elől menekülünk, kapcsolókat keresünk és találunk meg; rendkívül gyorsan és könnyen érünk el a pálya végére. Itt még elnéztem a programozók és a pályatervezők ilyesfajta lazaságát mondván, minden játékosnak szerették volna meghagyni a ráhangolódáshoz elengedhetetlen időt, biztosítani a kezdeti sikerélményt, lökést adni a folytatáshoz. Gyanúm akkor kezdett erősödni, amikor a fejezet végére értem, és az összes titkos hely megtalálásával együtt a játék Timex órája alig mutatott többet, mint 1 óra. Osztani-szorozni kezdtem, és nagyokat nyeldekelve nem akartam hinni a saját hangomnak, amikor a számolás végén a félhomályos szobában ülve elképedve mondtam magam elé a „nyolc" szócskát. Sehogyan sem tudtam a tény felett továbblépni, kimentem hát sörért, majd a hideg italt fogaim között átszívva újból magam elé böktem a papírra, ahol a nyolcas figurája állott. Lara újabb kalandjai nem kötnének le tovább hát, mint legfeljebb két este?

HOVÁ TŰNT A KRAFT (ERŐ), MISS CROFT?

Most, e sorokat írva igazolom magam, a próféta beszélt akkor belőlem, a Timex óra mutatója az összes rózsaszál begyűjtésével is alig lépte túl a kilences számot. Voltak pillanatok, amikor azt hittem, tényleg feladom, mert a Tomb Raider történelem legsötétebb bugjait is túl tudtam élni. Számos alkalommal akadt olyan helyzet, melynek megoldása nem nyerte el tetszésemet (örök tökéletességre való törekvésem visz majd a sírba), ilyenkor egyszerűen fogtam magam, és betöltöttem az előző játékállást. Jó pár esetben ezután nem történt meg az esemény (ajtó kinyílása, ellenfelek rohama, kiborg árokugrása), melynek a forgatókönyv szerint jönnie kellett! Mereven magam elé bámulva nem tehettem mást, mint méla undorral a korábbi állást visszatöltöttem, hogy továbbjuthassak végre.

Az, hogy a játék rövid és könnyű, manapság már senkinek sem újdonság. Az, hogy a sajtókonferenciákon, sajtóanyagokon valótlan állítások egész sora szerepelt, szintén nem az. De az nem értem, hogy az a cég, amelyik éveken át nem készített másik játékot Lara dollármilliókat előteremtő karaktere miatt, ez a program az egyetlen megélhetési forrásává vált, hogyan engedheti azt meg

magának, hogy az előbb említett két tényezőt ilyen pimaszul kombinálja.

Mielőtt mindenki kövek záporát zúdítaná a szerző nyakába, ne felejtsétek el, hogy a Sportszelet is tud meglepetéseket okozni, azaz ígértem – nem adtam meg alapon következzék néhány sor a cikkíró védelmében::

1, Elhangzott, hogy az élőlények és a tereptárgyak benépesítik a pályákat – az élőlények vagy ellenfelek száma mindenképpen kevesebb az eddigi részekhez képest, a tereptárgyak száma maradt ugyanolyan kevés, mint voltt.

2, Kifejlettebb tárgykezelés és kombinálás – semmi előrelépés, hacsak valakinek két kulcsrész összeillesztése illetve a kendő éterbe mártása nem az, de ilyen jellegű minimális kombinatív készséget igénylő feladatokkal már a Last Revelation is rendelkezettt.

3, Kibővített Lara-mozgáskultúra – összesen két helyen kell kötéltáncos módjára illegnünk, függeszkedve valamivel többször, ám a minden fórumon megígért „fedezék mögül kezeket elődugva tüzelni" mozgásfázis véletlen hiba folytán a játékból teljesen kimaradtt.

4, A lopakodás és az éter esete – először is a lopakodás nem más, mint a séta, mindeközben Lara lábacskái ugyanúgy kopognak a fémpadlón, mint járás közben, az ellenfelek mégsem hallják meg; az éter még különlegesebb, hiszen hiába is van nálunk kendő+folyadék, ha a programozó bácsik nem írtak „elkábítóátvezetőjelenetet", akkor bármennyire is erőlködünk, nem tudjuk ezt az alattomos módszert alkalmaznii.

5, Intelligensebb ellenfelek, akik képesek a lövések hangjaira is reagálni – ezen a téren inkább visszafejlődést tapasztaltam, általában lőttem egyet, az ellen erre Larát keresve, a fegyvert maga elé tartva előbújt, én persze már távcsővel bemérve vártam rá, és alighogy feltűnt, célzott lövést eresztettem a fejére, minden gondom elmúlt.

6, Zip és a fémdetektorok– Zip nem robot és nem is droid, ahogy a neve sugallná, hanem egy afro-amerikai fickó, aki varázsos szerkezetei között kuksol egy furgon mélyén, ahonnan minikamera és fejhallgató segítségével tartja Larával a kapcsolatot: fémdetektorokról pedig anynyit, hogy szép számmal akad belőlük, ezt a lélegzetelállítóan nagy mennyiséget csak vacsorám elvesztésének terhével írhatom le: 1.

7, Szebb textúrák és fényhatások – textúrák terén semmi változás, mai szemmel nézve nagyon csúnyák, elmosottak és nem részletesek, egyedüli pozitívum talán a köd és a pára jobb megvalósítása (az a tény is érdekes vitákra adhat okot, hogy a csak és kizárólag a PC-s verzióhoz mellékelt pályaszerkesztő képes a „bump-mapping" technológia kezelésére, a Chronicles grafikai motorja viszont nem...)

8, Száznál több titkos hely – osszuk el hárommal, és megkapjuk a valódi számot: 36

AMIT TUDNI KELL

A Chronicles négy fejezete élesen elhatárolódik egymástól. Az, hogy nekem Róma állt legközelebb

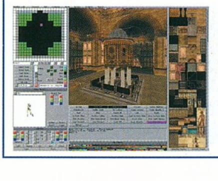
PÁLYASZERKESZTŐ

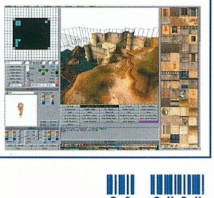
Amennyiben kedvet és tehetséget érzünk magunkban, továbbá rendelkezünk szabad idővel, akkor némi joghurtos Milka és sós mogyoró gép mellé készítésével elkezdhetjük saját pályánk tervezését.

A Core munkatársai a TR sorozat pályáit és eseményeit ehhez a szerkesztőhöz nagyon is hasonló program segítségével tervezték. A 250 MB-ot foglaló installálás nemcsak a kézikönyvet helyezi el merevlemezünkön, hanem az összes olyan fájlt is, mellyel dolgozni fogunk, beleértve 6 pályát a Last Revelationből és a rövidke kis bónusz-pályát is. A grafikus motor érdekes módon, mint azt már a cikkben említettem, képes a „bump mapping" effekt megvalósítására is, ettől nemcsak a textúrák, de főképp az élőlények válnak szebbé, teltebbé.

Maga a kezelhetőség meglehetősen bonyolult, a 120 oldalas kézikönyv nem véletlen, hiszen a legegyszerűbb textúracserétől kezdve a fényviszonyok megváltoztatásán keresztül egészen a tényleges pályatervezésig (kulcsok, zárak, ellenfelek elhelyezése, barlangok kialakítása, események megrendezése) szabad kezet kapunk. Egyedüli tabu Lara és ruházata, melyet nem változtathatunk meg. A beépített tutorial hathatós segítséget nyújt kreatív ötleteink materializálódásában, melyeknek az editor teljes egészében csak TR:TLR-re épülő használati tárgyai szabnak korlátokat (kivétel néhány különleges textúra).

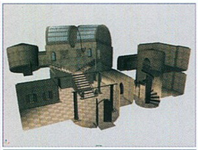
Sajnos a pályákat barátainkkal csak meglehetősen bonyolult módon oszthatjuk meg: legelőnyösebb, ha bárminemű készülődést megelőzve mindenki beszerzi a Last Revelationt, majd az elkészített művet egyszerűen a merevlemez megfelelő helyére másolva ráveszszük a programot arra, hogy azt ismerje fel a játék első pályájaként, és azzal induljon el. Minden bizonnyal hasonlóképpen kell eljárnunk a Core ígérete szerint internetre felkerülő, és onnan ingyenesen letölthető „gyári" pályákkal is.

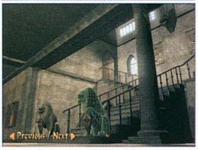




NEXT GENERATION

Fürkésszük a jövőt! A néhány szkeccs és kezdeti stádiumban leledző grafika akár még bizakodásra is okot adhat…





Larás ízlésvilágomhoz, nem véletlen, hiszen főképp a Colosseum pályája juttatta eszembe a kalandornőhöz leginkább illő Egyiptomot. Ezek a pályák vonultatják fel a legnehezebben (khm) legyőzhető ellenfeleket is – róluk annyit, hogy hozzájuk sem kell más fegyver, mint az elmaradhatatlan pár pisztoly. Egy szó, mint száz, a szabad terek, majd földalatti járatok világa nekem nagyon tetszett. Az Orosz télben és a tengeralattjárón játszódó pályák már több figyelmet igényeltek

(szűk folyosók, leszakadt és vízbe lógó vezetékek sora, sok-sok ajtó és zsilipkapu). A kissé túlságosan is kegyetlen átvezető jelenetek és a hideg, fémes környezet kezdett engem is lehűteni. Következett a Fekete Sziget, a maga komor, horrorisztikus elemeivel (csontvázszellemek, szellem, démon, impek), borult egével és a szakadatlanul aláhulló esővel. Nekem itt telt be a pohár, amikor tényleg nagyon durva átvezető képsorokat kellett végignéznem. Ez az egész pályacsokor nem illett Lara jelleméhez, az akciónak híre-hamva sem volt; tétlenül szemléltem, ahogy a kis kreatúrák haláli élvezettel dobálják a védtelen, sziklaperemen függeszkedő lánykát. Kicsit túlzok ugyan, de nem járok túl messze az igazságtól, amikor azt merem leírni, hogy ez a fejezet unalmas volt! Végül elérkeztem a Toronyba, a tekno-imidzs még hagyján, a bőrszerkó tényleg klasszul feszült, de az igénytelenségnek az a foka, ahogyan Zip a játék motorját használó átvezető képsorokban kinézett, szinte a mellékhelyiség felé terelt. Közbeszúrt mondatai ráadásul semmit nem értek, egy-egy elhalálozás után ezek nélkül is mindenki rájött volna, mit rontott el az imént. Kicsit erőltetettnek éreztem a „Végképp eltörölni" c. filmből kölcsönkapott sugárfegyvereket, a kiborgokat, de végre az utolsó helyszíntől megkaptam a hőn áhított, nagy adag akciót. A befejező képsorok hihetetlen felfedezéséről már a játék elindításakor biztos voltam: Von Croy hosszas keresés után megtalálta Larát!

A négy éves grafikus motornak köszönhető elnagyolt, csúnya szereplők és lények, az igénytelen, mosott textúrák, a csak ímmel-ámmal előbukkanó, az előző résszel szinte teljesen megegyező zene, az egyre pixelesebb és laposabb átvezető videók és a régi hangeffektek sem érdemelhetnek jobbat közepesnél képzeletbeli audiovizuális értékskálámon. A minimálisra csökkentett fegyverarzenál, a kevés és buta ellenfél, a rendkívüli mértékben összezsugorított pályák – a Last Revelation egy-egy pályája maga kitette a Chronicles egy teljes fejezetét – és az ilyen módon nagyon rövid játék sem több átlagosnál. A program veleje ugyan megmaradt a régi, de a kapcsolók és a kulcsok keresése, valamint az esetenként előforduló csapdák és váratlan helyzetek megoldása során csak nagyon nagy jóindulattal beszélhetünk fejtörőkről és újdonságokról.

EPILÓGUS

…ismét egy jó baráttal kevesebb. Újabb társat vesztve bandukolok tovább az útvesztőben. A homályos részeken jelzőfáklyát gyújtva, gyakran ellenfél vagy csapda után kémlelve megállásra kényszerülök, míg végül ismét kiérek a napfényre… lehet, hogy a Heavy Metal F.A.K.K.2 szándékos kihagyásával magamat fosztottam meg egy élménytől?

Lara koronája a földre hullott, trónja kiadó. Jelentkező pedig akad bőven, az én következő kiszemeltem az inkább akció-orientált Blade of Darkness. Remélem, elnézitek nekem, ha már most a jövőbe tekintek, nektek is csak ezt tudom javasolni, mert a minimális előrelépést alkalmazó Chroniclest összecsapták: nem látszik rajta az igazi tombréderes iparosmunka, így a sorozat utolsó darabja övön aluli ütéssel tesz pontot Lara kalandjainak végére.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

ÉLŐ LARA-BABA

Ez itt Lucy Clarkson, a legújabb Core divatfigura. A képeken épp a klasszikus Tomb Raider szerelésben és a legújabb, Catwoman-Mátrix stílust ötvöző kackiás bőr-egyrészesben domborodnak bájai.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.tombraiders.com
www.trchronicles.com
www.tombraider.hu

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	28/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

PII350, 64MB RAM, 5+250MB HDD, D3D

70

GUNMAN CHRONICLES

StartBox

Fejlesztő: Rewolf Interactive
Kiadó: Sierra Studios
Web: www.sierra.com

A First Person Shooter játékok szerelmesei ebben a hónapban igazán nem panaszkodhatnak, hiszen két várva várt emberszimulátor is megérkezett, hogy a hideg téli estéken a monitor elé bilincselje a felhőtlen szórakozásra vágyó közönségét. Érdekes, hogy míg az ismeretlenség homályából felbukkanó „No One Lives Forever" minden várakozásunkat felülmúlva új etalonként üdvözült a kategória palettáján, addig a valaha szebb napokat látott Half Life motorjával működő Gunman Chronicles vegyes érzéseket keltett bennünk. Na, de ne szaladjunk ennyire előre…

A Gunman Chronicles nem titkoltan az egyjátékos módra lett kiélezve szem előtt tartva minden idők egyik legjobb FPS-ét, a Half Life-ot. A készítők le sem tagadhatnák, hogy legújabb gyermekük az elöd trónfosztására készült. Sajnos azonban a Rewolf csapata több tekintetben is súlyos hibát követett el. Vegyük rögtön a grafikus motort, amely két évvel ezelőtt még megfelelt a kor elvárásainak, de ma inkább középszerűnek tűnik, és hiányosságainak köszönhetően (pl.: kis felbontású textúrák) inkább igényesebb shareware program benyomását kelti. Mondjuk, ez még nem lenne akkora baj, ha a játék legalább olyan szép lenne, mint elődje, vagy esetleg párhuzamba hozhatnánk a Gunmant annak fantasztikus történetével, mesterséges intelligenciájával és lebilincselő játékmenetével.

A JÁTÉKMENET ÉS A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Azok a fent említett kifejezések azok, amelyek ma döntően befolyásolják az FPS-ek minőségét, hiszen hiába gyönyörű egy játék, ha annak AI-ja és suta játékmenete képtelen lekötni a kihívásokkal teli élményre vágyó játékosokat. A Gunman Chronicles a feszültségkeltés terén sajnos csak közepes értékelést érdemel csakúgy, mint a gépi mesterséges intelligencia területén. Érthetetlen, hogy a Half Life-ban tökéletesen működő AI miért nem képes legalább úgy működni, mint hajdanán, holott annak megjelenése óta már több mint két év telt el. Sebaj, az AI azért még így is megállja a helyét, s talán még némi nosztalgiát is ébreszt a Quake-rajongók körében, akik ismét elővehetik a jól bevált „körberohanom az ellenfelet, és szanaszéjjel lövöm" taktikát. A játékmenet középszerűségéből időnként azért a készítőknek sikerült kilépniük, aminek köszönhetően ígéretes megoldásoknak lehetünk szemtanúi. Figyelemreméltó volt az első fejezetben felbukkanó hatalmas őslény megvalósítása, az óriás repülő csészealj, valamint a köré felépített figyelmet és logikát igénylő játékmenet, illetve az NPC-k aránylag életképes megoldása; ezek az összetevők itt-ott professzionális alkotássá avanzsálták Rewolfék „hobbyból készített" játékát.

FEGYVEREK ÉS ÉLETFORMÁK

A Gunman Chroniclesnek a fegyverarzenál tekintetében igazán nincs oka a szégyenre, mivel számtalan fegyverrel vehetjük fel a harcot az életünkre törő élőlényekkel szemben. Az, hogy minden egyes fegyver több funkcióval rendelkezik, már nem újdonság az Unrealon nevelkedett játékosoknak, de az, hogy néhány mordály négy, sőt, a lehetséges kombinációknak köszönhetően akár tíz különböző módon is használható, az még a veterán rajongóknak is meglepetést okozhat. E területen én csak a valóságtól elrugaszkodott lézerszerkentyűk megvalósításától és működésétől idegenkedtem. Az életünk kioltására szakosodott létformákat több csoportba sorolhatjuk. A velociraptorokon keresztül a Half Life-ban megismert kreatúrákra hasonlító idegeneken keresztül a westernkalapos Gunmanekig számtalan élőlénnyel vehetjük fel a harcot. Szerencsére minden faj elpusztítása más és más taktikát követel. Talán ez az egyetlen pont, amelyben a Gunman csillagos ötöst érdemel.

ÉRTÉKELÉS

Mint az a fentiekből kiderült, a Chronicles nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Grafikája csúnya, története kidolgozatlan, AI-ja középszerű. Egyetlen pozitívumként az ósdi motorból fakadó szerény gépigényt emelhetném ki, mivel a játék első generációs gyorsítókártyával és viszonylag szerény processzorral (233 MHz) is tökéletesen futott. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy ha a No One Lives Forever nem érkezik meg ebben a hónapban, akkor a GC minden bizonnyal magasabb értékeléssel hívta volna fel magára a figyelmet. Így azonban megmaradt a középszerű FPS-nek, olyannak, amely nem méltó saját motorjára, arra, mellyel a legendás Half Life készült.

Sasa
Sasa@vogel.hu

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

75

P233, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D

RED ALERT 2 GAMING GUIDE

SZÖVETSÉGES HADJÁRAT

Lone Guardian

A négy Dreadnought aláaknázása gyerekjáték, s a beásott G. I.-ok is gond nélkül végeznek a partraszálló erőkkel. A Szabadság-szobrot nem tudjuk megvédeni, ne is próbálkozzunk vele. Várjuk meg Tányával az orosz ejtőernyősöket, majd semmisítsük meg őket. Gyűjtsük össze az életben maradt tengerészgyalogosokat, majd induljunk el a bázis felé. Segítsük ki a két magányos harcost, majd barikádozzuk el a katonákat a Burger Kingben és a mellette álló épületben. Rohanjunk be Tányával a bázisra, majd valamelyik mérnökkel javítsuk meg az utat. Derítsük fel a bázis melletti területet, három szövetséges páncélos lesz a jutalmunk. Rohanjunk át a hídon, majd a harckocsikkal intézzük el a lövegtornyokat. A gyalogságot és az épületeket bízzuk Tányára. Amint az utolsó épületet is megsemmisítettük, a küldetésnek vége.

Eagle Dawn

Keressük meg a segítségünkre siető repülő gyalogságot, majd intézzük el velük az őrjáratozó páncélosokat. Ússzunk be Tányával a bázisra (így nem kerül a lövegtornyok hatósugarába), majd intézzük el az őrséget. Robbantsuk fel a légvédelmi ágyúkat, majd semmisítsük meg a védtelenül hagyott lövegtornyokat. Foglaljuk el a mérnökökkel az egész bázist, majd építsünk 10 tankot. Közben a repülőkkel támadjuk meg az orosz betakarítógépeket. A tankokat vigyük a bázis északi részéhez, de csak védekezzünk velük. Tányával robbantsuk fel a bázis végében lévő erőműveket, majd a kerítés melletti hordókat szétlőve jussunk be az orosz bázisra. Innentől kezdve már csak arra kell vigyáznunk, hogy a kommandósnő életben maradjon. Robbantsunk fel mindent, s semmisítsük meg az utolsó orosz egységet is.

Hail to the Chief

Ebben a küldetésben meg kell semmisítenünk a Fehér Ház mellett elhelyezett Beacont. A kezdés után azonnal szálljuk meg a hídhoz legközelebb álló házakat, s építsük ki a bázisunkat. Két betakarító bőven elég lesz, a pénz nagy részét úgyis az oroszoktól szedjük el. Építsünk tíz tankot, majd támadjuk le a tőlünk keletre fekvő orosz bázist. Foglaljuk el a gépgyárát, s térjünk át az erősebb orosz páncélosok alkalmazására. Az amerikai nevezetességek helyrehozatalával ládákat kapunk, melyekben kellemes meglepetések lapulnak. Megfelelő számú harckocsi esetén támadjuk meg az orosz bázist, s lőjük szét az ellenséges páncélosokat. A gyalogsággal ne foglalkozzunk, koncentráljunk a küldetés céljára. Négy tank pillanatok alatt végez az épülettel.

Last Chance

A rombolókkal lőjük szét az öblöt védő ágyúkat, majd semmisítsük meg a víz alatt leselkedő tengeralattjárókat. A hajókkal iktassuk ki a szárazföldi védelmet, majd szálljunk partra. Építsük ki a bázist, majd a gyalogsággal és a tankokkal foglaljuk el a híd mellett álló házat. Vigyázzunk, az egyik épületben orosz katonák bujkálnak, előbb ki kell füstölnünk őket. Ássuk be magunkat, s várjuk meg az utánpótlást. Semmisítsük meg a híd közelében található légvédelmi ütegeket, majd keressük meg a repülő gyalogosokkal a megsemmisítendő épületet. Néhány másodperc múlva már csak a füstölgő romok emlékeztetnek a fenyegetésre.

Dark Night

A küldetés elején megérkezik Tánya, s vele együtt három kém. Tisztítsuk meg a környéket a kutyás őröktől, majd keressük meg a bázis gyenge pontjait, vagyis azokat a falrészeket, ahol benzineshordókat tárolnak. Robbantsuk fel őket, majd vigyük be az egyik kémet valamelyik tesla erőműbe. Használjuk ki az áramszünetet, majd vezessük be a második kémet az oroszok Battle Labjébe. Ezzel egy időben rohanjunk át Tányával a bázison, majd keressük meg a legközelebbi rakétasilót. Itt is fel tudjuk robbantani a fal egy részét, s gond nélkül bejuthatunk a rakétához. A második atomrakétát nem lehet ilyen könnyen elintézni. A felrobbantásához először ki kell szabadítanunk a közelben fogva tartott szövetséges őrjáratot. A tankkal bontsuk le a falat a siló körül, a többit bízzuk Tányára.

Operation Liberty

Kezdés után azonnal szálljuk meg a Pentagon épületét katonákkal. Ne feledkezzünk meg a bázis északi részéről sem, barikádozzuk el az egyik házat, s építsük fel a bázist. Húzzuk fel a megfelelő védelmet, majd hozzuk létre a légiflottánkat. Építsünk három betakarítót, s szedjünk össze legalább kétszer nyolc Harriert. Amennyiben lehetőségünk nyílik rá, vigyünk egy kémet az oroszok War Factoryjába, így az új egységeink már veteránok lesznek. Vigyünk fel északra 10 rocketeert, s kezdjük el felrobbantani az orosz betakarítókat. Vessük be a légiflottát az orosz építményeken. Igazából három épületet kell csak megsemmisítenünk (War Factory, Construction Yard, Barakk). Amint leromboltuk ezeket, a gép elad mindent, s megindul a Pentagon felé. Három nagy bázist kell lerombolnunk, s miénk a végső győzelem. Amennyiben leromboljuk a finomítókat, a gép utánpótlása megszűnik.

Deep Sea

Nagyon egyszerű küldetés, de csak akkor, ha gyorsak vagyunk. Azonnal kezdjük el a rombolók és a rocketeerek gyártását.

10-10 elég is lesz, ennyivel meg tudjuk oldani ezt a küldetést. Az első rohamot mindenáron vissza kell vernünk, kerül, amibe kerül. Arra azért ügyeljünk, hogy a két anyahajónk túlélje. Az oroszok két helyen támadnak jelentős gyalogsági erőkkel. Jegyezzük meg, hol vannak a ledobási pontok, majd vezényeljünk oda öt-öt rakétás egységet. Ezek meglehetősen gyorsan elintézik a gyalogosokat. Amint a rombolóink száma elérte a tizet, menjünk át ellentámadásba. Kerekedjen fel a teljes flotta (a két anyahajó is), s keressük meg az ellenfél bázisát. Kezdjük a hajóépítő üzemeivel, majd fokozatosan romboljuk le a bázisát. Jó, ha iparkodunk, mert rövid idő alatt elkészül az atombombával, s akkor már nagyon nehéz dolgunk lesz.

Free Gateway

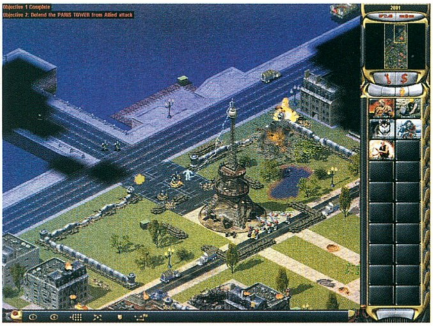
Barikádozzuk el magunkat az egyik házban, s fedezzük a mérnököket. Ehhez a küldetéshez elég lesz Tánya. Induljunk el a képernyő közepén végighúzódó úton. Néhány gyalogsági egység után elérjük a megsemmisítésre váró beacont. Lőjük szét a kerítés mellett található hordókat, majd semmisítsük meg a megmaradt két tesla erőművet. Ezután jöhet a beacon, de máshoz ne nyúljunk, mert az áram azonnal visszajön, s a Tesla tornyok megsütnek. A beacon kiiktatása után megérkezik az erősítés. Innentől már egyszerű a dolgunk. Építsük ki a védelmet, majd a légierővel (Harrier és rocketeer) szedjük szét a bázist. A profik még kémet is vihetnek az orosz erőművekbe, ha nem akarnak nagy veszteségeket szenvedni a légitámadás során. Vigyázzunk Tányára, őt mindenképp életben kell tartanunk.

Sun Temple

A tengerészgyalogosokkal keressük meg a foglyul ejtett szabadságharcosokat, majd szabadítsuk ki őket a fogságból. A jutalmul kapott mérnökök egyikét vigyük fel a bal felső sarokba, ott található ugyanis a reptér, melyet ha elfoglalunk, bizonyos időnként erősítést kapunk néhány ejtőernyős formájában. A tengerészgyalogosokkal robbantsuk be a bázis bal oldalán a falat, majd foglaljunk el néhány épületet a mérnökeinkkel. Kis szerencsével az oroszok Construction Yardja és a Weapon Factory a miénk lehet. A megszerzésük előtt nem árt összegyűjteni egy nagyobb csapatot, hogy meg is tudjuk őket tartani. Azonnal kezdjünk el legyártani tankokat. Innentől kezdve nem lehet gond, fel kell robbantani a két ősi templomot, majd elintézni az összes orosz épületet.

Mirage

Erősítsük meg a bázist néhány prizmatoronnyal, majd építsünk szállítóhelikoptert, tengerészgyalogost és mérnököt. Az MCV-t (Moving Construction Vehicle) vigyük Einstein laborja mögé, s ott hozzunk létre egy második bázist. Ügyeljünk arra, hogy legyen elég feldolgozóüzemünk, ebben a küldetésben sok pénzre lesz szükségünk. Pakoljuk be a kommandós-alakulatot a helikopterbe, s induljunk meg velük észak-keleti irányba. Itt lesz az oroszok egyik előretolt bázisa. Kis szerencsével elfoglalhatjuk a főépületét még az előtt, hogy ki tudná építeni a védelmét. Adjuk el, s a befolyt pénzből gyártsunk prizmatankot (10 darab). Csapjunk hozzájuk néhány páncélost, majd indítsuk meg a tá-



madást. Ezzel párhuzamosan építsünk Ore Purifyert (20%-kal több pénz folyik be), s az sem árt, ha megvan a Satellite Device, mely segítségével az egész térképet láthatjuk. Ettől a ponttól kezdve gyerekjáték. A prizma tank ellen nincs orvosság főként akkor, ha páncélosok segítik.

Fallout

A delfinekkel szedjük le az óriáspolipot az óceánjáróról, majd villámgyorsan kezdjünk el prizmatornyot építeni. A gyalogosokat küldjük be az északi finomítóval szembeni épületbe, s ne feledkezzünk meg a déli partszakasz üdülőinek elbarikádozásáról sem (itt dobják le az orosz ejtőernyősöket). Építsünk rombolókat bőven, s döntsük le a hidat. Adjuk el a kis szigeten lévő finomítót és tornyot, nem éri meg védeni ezeket. Tűzdeljük tele az északi finomító környékét prizmatornyokkal. Telepítsük úgy őket, hogy egyetlen szállítóhajó sem tudjon átkelni a szoroson. Az elkészült rombolókat vigyük délre, itt támadnak a rakétanaszádok (nem árt néhány légvédelmi üteg arra a partszakaszra). Ne lazsáljunk egy percre sem, nagyon kevés az időnk. Gyártsunk le öt anyahajót, s néhány Aegis cirkálót (ezek még a tenger felett lelövik a szállítórepülőket). Hamarosan megkezdődik a visszaszámlálás. 20 percünk maradt, hogy megsemmisítsük a nukleáris rakétákat. Induljunk meg a rombolókkal, s tisztítsuk meg az utat a tengeralattjáróktól és az óriáspolipoktól. Ezután jöhetnek az anyahajók, amelyek szépen lerombolják az orosz hajóépítő üzemeket. Fejlesszük ki a kémműholdat, s nézzük meg, hol található a két nukleáris erőmű. Romboljuk őket le, minek következtében a visszaszámlálás megáll. A kronoszférával teleportáljunk át 10 prizmatankot. Ezután nincs más dolgunk, mint megsemmisíteni a három rakétasilót.

Chrono Storm

Talán az egyik legnehezebb küldetés a játékban. Induláskor robbantsuk fel a tesla reaktort, majd szabadítsuk ki a foglyokat (hordó a kerítés mellett). Kezdjük el a bázisfejlesztést, majd a megérkezett rakétavetőkkel szedjük szét a tesla tornyokat (legalább szereznek némi tapasztalatot). Foglaljuk el a bázis bejáratánál lévő bunkereket, majd töltsük fel azokat katonával. Nem árt, ha a másik két irányban elfoglalunk néhány épületet is, mivel a gép szeret hátulról támadni. A rakétavetőket vonjuk össze a bázis bal alsó sarkába, mivel innen várható a Kirov léghajók támadása. A négy tech épületet foglaljuk el rögtön a mérnökökkel, így folyamatosan jön a pénz. Most jön a neheze, mivel a visszaszámlálás már javában folyik, s az atombomba hamarosan becsapódik. Ezt úgy akadályozhatjuk meg, ha összegyűjtünk 12 Harriert, s szétbombázzuk a silót, még mielőtt az kilőné a rakétát. Meglehetősen kevés az idő, de meg lehet oldani. Ugyanezzel a módszerrel szabadulhatunk meg az Iron Curtaintől is (tegyük meg korán, sok kellemetlen perctől kímélhetjük meg magunkat). Ezután már csak a takarítás maradt hátra. A fekete egységeket kell szétlőnünk, s a győzelem máris a miénk.

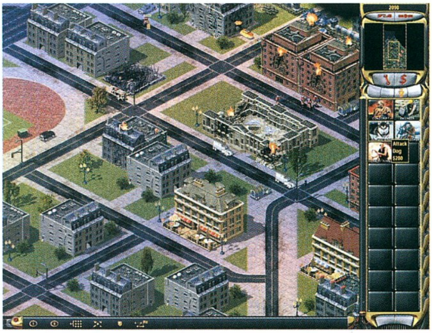
OROSZ HADJÁRAT

Red Dawn

A bázis felépítése után gyorsan nyomuljunk előre. Képezzünk ki harci kutyákat, ezek rendkívül hatékonyak a gyalogság ellen. A lerombolt hidakat a mérnökökkel tudjuk rendbe hozni. A Pentagon megsemmisítéséhez kapunk utánpótlást, nekünk csak el kell jutnunk odáig.

Hostile Shore

Vessük meg a lábunkat a parton, s építsük ki a tengeralattjáró-



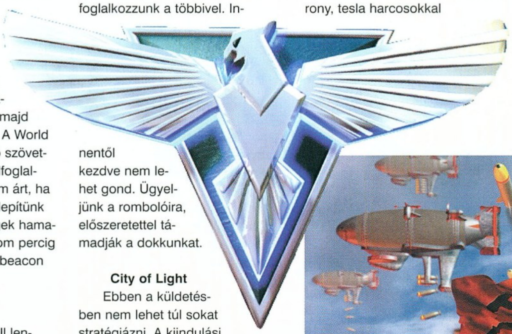
flottánkat. 7-8 elég is, nincs olyan sok romboló a közelben. Északon található két tech épületet, melyek folyamatosan termelik a pénzt, érdemes őket elfoglalni. A két szövetséges finomítóból is sok pénzt szedhetünk ki, csak meg kell őket látogatni mérnökökkel. Ezután már csak fel kell építenünk a 20 tankból álló hadseregünket, s semmi sem állíthat meg minket.

Big Apple

Kezdéskor gyorsan foglaljuk el a déli tech épületeket (3), de gondoskodjunk a megfelelő védelemről is. Foglaljuk el az emeletes házakat a környéken, majd építsük fel a hadseregünket. A rakétavetőkkel messziről elintézhetjük a géppuskafészkeket, a páncélosok majd eltakarítják a maradékot. A World Trade Center aljában álló szövetséges Battle Labet kell elfoglalnunk. Előtte azonban nem árt, ha 10 légvédelmi katonát telepítünk köré, mivel a légi egységek hamarosan megindulnak. Három percig kell kihúznunk, ezután a beacon működésbe lép.

Home Front

Nagyon gyorsnak kell lennünk, különben hosszú és véres csatára számíthatunk. Építsünk három tengeralattjárót, s húzzuk fel a bázist. Figyeljünk oda nagyon a légvédelemre, mivel rengeteg szövetséges repülő fog támadni. Legyen két betakarítónk, s ügyeljünk arra, hogy először az értékes fémet bányásszák ki (több pénz). Erősítsük meg a bázis védelmét néhány lövegtoronnyal, majd koncentráljunk a páncélosok gyártására. Tíz harckocsi elég is lesz. Várjuk meg az első szárazföldi támadást, majd amikor a koreai kapitány bejelenti, hogy felépítette a bázisát, támadjunk. Először a főépületét lőjük ki, s csak ezután foglalkozzunk a többivel. Innentől kezdve nem lehet gond. Ügyeljünk a rombolóira, előszeretettel támadják a dokkunkat.

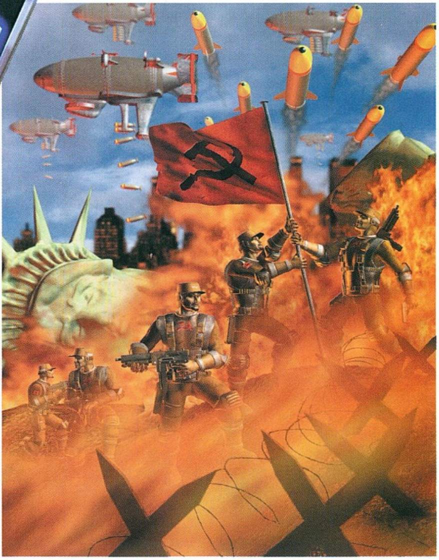


City of Light

Ebben a küldetésben nem lehet túl sokat stratégiázni. A kiindulási ponttól keletre jól őrzött tech épületet találunk, ide kell bejuttatnunk a mérnökünket, ha azt akarjuk, hogy a pénzünk gyarapodjon. Házról-házra kell előrenyomulnunk az Eiffel toronyig. A harckocsikat remekül el lehet intézni a tesla harcosokkal, ezen a pályán egyedül a géppuskafészkek okozhatnak igazán gondot. Azokat a házak fedezékéből lehet a legjobban elintézni. Vigyünk néhány tesla harcost a torony tövébe, s máris megnyertük a küldetést.

Sub-Divided

Gyorsan húzzuk fel a bázist, s építsük ki a védelmet. Két tesla torony, tesla harcosokkal megerősítve elegendő is lesz. Koncentráljunk a flottára, ez lesz igazán fontos. Pakoljunk gyalogosokat a kétéltűbe, majd keressük meg keletre a kis szigeten megbúvó bunkert. Vezessük oda a katonákat, s az sem árt, ha néhány páncélost is a partra teszünk. Gyártsunk tengeralattjárót, s álljunk lesben a sziget mellett. Kis idő múlva erre jön a koreai felmentő flotta, s megfelelő számú tengeralattjáró esetén el tudjuk süllyeszteni a hajók nagy részét. Ezzel azonban a küldetés még nincs kész, az utánpótlás lázas ütemben készül a szövetséges hajógyárban. Keressük meg a bázisukat, s a rakétanaszádoknak parancsoljuk meg, hogy tisztítsák meg a partszakaszt a prizmatornyoktól. Ezután már csak el kell süllyesztenünk az összes hajót, s végeztünk is a küldetéssel.



Chrono Defense

Nagyon nehéz küldetés, főleg hard fokozatban. A kezdéskor rögtön derítsük fel a pálya nyugati részét. Itt találunk négy tech épületet, melyeket azonnal foglaljunk el. Ez lesz a másodlagos bázisunk. E felett repülnek el a szövetséges Hercules szállítógépek, tehát alaposan tűzdeljük tele a környéket légvédelemmel. Ne hanyagoljuk a főbázisunk védelmét sem, ezt fogják legjobban támadni. Gyorsan építsük fel a gépgyárat, s álljunk rá az Apocalypse tankok gyártására. A térkép bal oldalán lévő faluban valamelyik szövetséges tábornok uszítja a polgárokat. Gyorsan küldjünk oda egy tankot, s intézzük el egyszer, s mindenkorra (jutalmul a sötét foltok eltűnnek a térképről). Vigyázzunk nagyon a kémekkel, előszeretettel kapcsolják le az áramot. Legyen mindig néhány kutya a reaktorok körül. Közel fél órát kell kihúznunk, a küldetés csak akkor ér véget.

Desecration

A küldetés elején az ejtőernyősök jelentik a legnagyobb veszélyt. Figyeljük meg, hova dobják le őket, majd készítsük elő számukra a terepet. Két radioaktív harcos elég is. Az egyikkel fertőzzük meg az érkezési pontot (duplaklikk az egységen), majd a másikkal szedjük le az esetleges túlélőket. Három ilyen támadást kell visszavernünk három különböző irányból. Az egyik Apokalipszis tankot küldjük fel az emlékműhöz, s lőjük szét azt. Ne felejtsük ott a jutalmul kapott ládákat. Foglaljuk el a bunkereket, majd telepítsünk köréjük négy tesla tornyot. Ezeket turbózzuk fel tesla katonákkal, s az sem árt, ha eléjük rakunk néhány lövegtornyot. Építsük ki a 10 Apocalypse tankból álló hadseregünket, s támadjuk meg az ellenfél betakarítóit. Ezzel a módszerrel hamar ki lehet fogyasztani a pénzét. Innentől kezdve a Fehér Ház elfoglalása már nem lehet gond.

The Fox and the Hound

A két Yurival kapjuk el a közelben járőröző rakétakocsit. Ezt vigyük az ellenséges bázis jobb oldalához, s középen üssünk lyukat a falba. Ezalatt egy másik Yurival foglaljuk el a kisbázist. Készítsünk mérnököt, s foglaljuk el a Battle Labet (most már tudunk kémet gyártani). Keressük meg a képernyő jobb oldalán az orvlövészt, s vegyük át felette az uralmat. Kapjuk el a tankot is, s lőjük szét a közelben állomásozó teherautókat (sok pénz van bennük). Képezzünk ki egy kémet. Az orvlövésszel szedjük le a kutyákat. A kémmel szüntessük meg az áramellátást, s a Yurival kapjuk el az elnököt.

Weathered Alliance

Szálljunk partra, s építsük fel a bázisunkat. Koncentráljunk a légierőre, ők jelentik ebben a küldetésben a legnagyobb veszélyt. Néhány tesla tornyot azért rakjunk a part mellé, soha nem lehet tudni. A prizmatornyok elintézéséhez használjuk a rakétanaszádokat. Gondoskodjunk ezek védelméről, a gép előszeretettel küldi ellenük a tengerészgyalogosokat, akik a jól elhelyezett aknáikkal azonnal elsüllyeszthetik. A képernyő alján található sziget felderítése után ingyen kapunk egy rakétanaszádot. A szövetséges Battle Labbe kell bejuttatnunk a mérnökünket. Előtte azonban mindenféleképpen fejlesszük ki a nukleáris rakétát, mivel azonnal megindul a visszaszámlálás, melynek a végén jókora vihart kapunk a nyakunkba. Egyetlen atomrakéta elég a megsemmisítéséhez.

Red Revolution

Kezdjük el kiépíteni a bázist, majd a kapott páncélosokkal lőjük szét a hegytetőn álló villámtornyot és a légvédelmi ütegeket. Foglaljuk el mindkét oldalon a tesla erőműveket, majd húzzunk fel melléjük löveg és tesla tornyokat. Foglaljuk el a déli és északi oldalon álló tech épületeket, s ezek mellé is állítsunk védelmet. Ne foglalkozzunk támadással, két atomrakéta kell csak a győzelemhez. Mielőtt megépítenénk a silót, telepítsünk a bázis északi és nyugati oldalára légvédelmi lövegeket (6-6 löveg elég is lesz). Amint elkészültünk a silóval, Yuri léghajói megérkeznek. Ne foglalkozzunk velük, az ütegek majd gondoskodnak róluk. Két bomba elég is lesz a Kreml megsemmisítéséhez.

Polar Storm

Ismét gyorsnak kell lennünk, különben a szigetre teleportáló szövetséges páncélosok pillanatok alatt szétkapják a bázist. Három felturbózott tesla egység (tesla torony és tesla katona) elegendő lesz a védelemre. Gondoskodjunk a megfelelő légvédelemről, a szövetségesek mindent bevetnek a győzelem érdekében (érdemes 5-6 Sea Scorpiont vezényelni a szigetünk bal felső sarkához). Gyártsunk néhány Apokalipszis tankot, majd építsük fel a kikötőt. Két óriáspolip elegendő a tengeri uralom megszerzéséhez. Gyártsunk le két rakétanaszádot, s tisztítsuk meg velük a partszakaszt. Vigyünk át az ellenfél szigetére 5 tankot, s kezdjük meg észak felé a tisztogatást. Ahol prizmatoronyba ütközünk, ott használjuk az Iron Curtaint. Szépen meg kell kerülnünk az egész szigetet, ha el akarunk jutni a Chronosphere-hez. Útközben kiszabadítunk három Kirov léghajót, amelyek könnyedén elintézik az utunkat álló tornyokat. Az egyedüli nehézséget a rendszeres időközönként megjelenő prizmatankok okozzák. Ellenük az a legjobb stratégia, ha a megérkezési helyük mellé beparkolunk három páncélost. A maradék két harckocsira rakjuk rá az Iron Curtaint, s robbantsuk fel a Chronosphere-t.

Mocsy

WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
CITYCENTER ÜZLETKÖZPONT, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075
NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBATON ÉS VASÁRNAP IS!)
KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK
MINDEN KEDVES VÁSÁRLÓNKNAK!
... AKCIÓS JÁTÉKOK
990,-
BATTLE ISLE 3
990,-
EXTREME ASSAULT
990,-
TOTAL ANNIHILATION
990,-
INCUBATION
1590,-
MUSIC MAKER
2990,-
JÁTSZÓHÁZ 1+2 EGYÜTT!
990,-
WORMS UNITED
1290,-
KLINGON HONOR GUARD
1590,-
ON-LINE GAMES 12 JÁTÉK!
3990,-
DAIKATANA
1990,-
FORGOTTEN REALMS ARCHIVES
1290,-
GRAND PRIX MANAGER 2
2990,-
STARSHIP TITANIC
4990,-
RESIDENT EVIL 2 + UNREAL + CARMAGEDDON 2 EGY DOBOZBAN!
...ÚJDONSÁGAINK
9990,-
ZEUS
9990,-
NO ONE LIVES FOREVER
9990,-
BALDUR'S GATE II
10990,-
TOMB RAIDER CHRONICLES
10990,-
RESIDENT EVIL 3
10990,-
RED ALERT 2
9990,-
SHEEP
9990,-
ALICE
9990,-
ROGUE SPEAR URBAN OPERATIONS
8990,-
SCREAMER 4X4
Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!

MOORHUHN JAGD 2 GAMING GUIDE

A csirkék visszatértek, hatalmas inváziót indítva ismét ellepték aprajafalvát. Szomorú a helyzet, de nincs veszve minden, és természetesen mi sem adjuk oly könnyedén szabadságunkat! Egyszóval fegyvert vállhoz, irány a mező, s lássuk, mire is vadászhatunk ezen a szép őszi délutánon.

Sokakban közületek most két kérdés fogalmazódhat meg villámgyorsan: mi is az a Moorhuhn Jagd 2, és vajon minek hozzá komplett taktikai elemzés? Nos, az első gondolatban feltett kérdésekre a választ megtaláljátok CD-mellékletünkön, de nem ártana, ha most azonnal elkezdené szégyellni magát az, aki ezt gondolta. Másodszor pedig azért a Guide, mert az, aki már ismerte az első részt, bizonyára észrevette, hogy a másodikban a fejlesztők sokkal inkább a program stratégiai elemeire összpontosítottak, mint az egyszerű „lőj és tölts" típusú pihentető durrogtatásra. Nos, ez a cikk ezért készült. Rengeteg hasznos trükk van a tarsolyunkban, amely e két oldal elolvasása után segíthet feljuttatni néhányatokat a csúcsra. De mielőtt belevágunk, előre leszögezném, hogy szerény személyem még nem tartozik bele a vérbeli profik társaságába. Az eddigi legmagasabb elért eredményem 1984, de a legjobbak meg sem álltak 2400 vagy akár több pontig, amit mindennemű csalás és cheat nélkül értek el.

AZ ALAPOK

Kezdhetném azzal, hogy honnan indult a Moorhuhn Jagd láz, és mesélhetnék arról, hogy hány embert rúgtak már ki az állásából Németországban miatta, de nem teszem. Először is azért, mert ez a téma engem se igazán érdekelt, másodszor pedig azért, mert most csupán a játékra próbálok meg összpontosítani.

Nos, akkor kezdjük az alapokkal! Adott egy puska, amelynek szerencsésebbik oldalán mi állunk, ezen kívül rengeteg töltény. Ha ez megvan, akkor már bizonyára megismerkedtetek az alaptípust jelentő csirketrióval: a nevük 5, 10 és 25. Természetesen likvidálási nehézségük egyenesen arányos értékükkel, egyszóval nagy csirke: kis pont, kis csirke: nagy pont. A vadászat kereken másfél percig tart, s ez az idő lesz az egyetlen ellenfelünk. Ha lődözgetés közben fegyvered kiürül, csak semmi pánik, sebesen kattints a jobb egér gombra, s máris újabb nyolc töltény várja puskádban a pusztítást (ezt a műveletet csak üres tárral teheted meg). A magukat madárnak képzelő csirkéken kívül minden másra lőhetünk, ami mozog, kivéve a léggömbre és a repülőgépre. Lássuk szépen sorjában, balról jobbra haladva, mi akad még, amit eltakaríthatunk!

BEMELEGEDVE

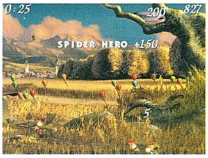
A magasles (1. kép): A magasles nem túl nehéz célpont, három részre oszthatjuk. Nem, nem fej, tor, potroh, hanem „kifigyelő csirke", létra és állványzat. Ez utóbbi kettőt csak sokszori nekifutásra, különleges municióval billenthetjük el, ezek megszerzéséről pillanatokon belül említést teszek. Mindhárom rész 25 pontot ér.

A pipacs (vagy virág): Piciny virágocska próbál megbújni dühödt személyünk elől, de persze számára sincs menekvés! Ha csak úgy simán, durr-bele elintézzük, 10 ponttal leszünk gazdagabbak, viszont ha az első 5 másodpercben lekaszáljuk, nyerünk 5 újabb szekundumot. Az utolsó ötben pedig a pontos találat kemény 50-et érhet.

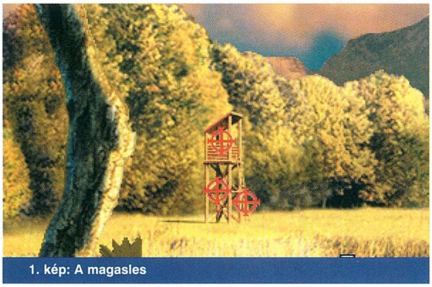
A kövek: A kővadászokat a gép csupán 2 ponttal jutalmazza találatonként, de nagyon fontos, hogy mindegyiket megkeressük, és eltaláljuk. Ha az összeset kilőttük, akkor szürke csík fogja jelezni töltényeinken, hogy attól kezdve azok különleges darabok, amelyekkel sok-sok extrához juthatunk. Egyébként onnan is tudhatjuk, hogy az utolsó kaviccsal is végeztünk, hogy színes léggömbök reppenek a levegőbe.

A lufik (5. kép): Ezek a luftballonok hozhatják meg számunkra azt a pontkülönbséget, amely az esetleges új rekord felállításához szükséges lehet. Ha kettes számot látunk valamelyiken, akkor azt gyorsan pukkasszuk ki, jutalmunk ezért 100 pont. Ez a szerencse viszonylag ritkán fordul elő, és azt sem tudjuk befolyásolni, hogy mikor. Ráadásként specializálódhatunk lufivadásszá. Ehhez összesen 25-öt kell megsemmisítenünk, amiért száz pont és legalább két felbukkanó óriásmadár lesz a fizetség.

A béka: Sajnos a béka nagyon kemény dió. Úgy hallottam, hogy akad rá taktika, de nekem nem működött. Valami olyasmi lenne a lényeg, hogy az első tíz másodpercben bele kellene a lőni a pálya két szélén található fába (nem tudom, hogy pontosan mennyit), s utána a békába, s ekkor kapunk 10 másodperc jutalmat. Van más is, de – akármennyire is szégyellem magam – nem tudom, hogy mi lenne az.



A két szélső fa: A mező határában található két fa, mely igen nagy pontérték kulcsának nyitja.



1. kép: A magasles

2. kép: A falu

3. kép: Íme a sorrend, ha lufira vágysz

4. kép: Az 50 pontot érő "nádkupac"

Ha beleeresztünk egy sorozatot valamelyikbe, falevelek kezdenek hullani róluk. Ezekből kapjunk le 10-et vagy többet, pörgessük meg a pókot pontosan öt alkalommal, és nyessük le a jobb oldalon megbújó nádkupac tetejét (4. kép). Ekkor a középső fa mögül előpislantó Memehuhn névre keresztelt csirkét már könnyedén eltalálhatjuk, ami 250 pontot ér. Ha mindkettőt megkopaszítatod, s utána belesorozol a tetejükbe, akkor derékba törnek, s a középső tuskóból előbukkan egy 20-as áldozat.

A város (2. kép): Három célpontot találhatunk a közeli falucskában, ahol a mit sem sejtő polgári lakosság békésen szunnyad. Rögtön a falu szélén, a bal szélső házat előkészíthetjük az újraüvegezésre (25 p.). Ezután jöhet a középső óratorony (15 p.), utána pedig a jobb szélső (-25 p.). Igaz, ez utóbbi enyhe pontvesztéssel jár, de egyben 10 kemény másodperc adódik hozzá a játékidőhöz, ami – mondanom sem kell - felbecsülhetetlen érték. Még valami! Ha kihagyjuk Rózsika néni portáját, akkor különleges töltényekkel, a pók mennybe juttatása után véghezvihetünk egy 25-20-15-10-5 pontot érő dupla-leszúrt giga-kombót, amelyet ugyancsak érdemes bevasalni.

5. kép: Kereken 100 pontot ér a ritka kettes lufi

A pók: Igen-igen, ő minden rekord alapja, az 1500 pont fölé lépés első mozzanata. Egyszerűen körbe kell csak forgatni a fán, elsőként háromszor (100, utána 50 pont, plusz lufik) és utána még huszonkétszer. Igen, jól olvastad, ugyanis 25 forgatás után három nagyobb ajándék várhat ránk. Ez a művelet majdhogynem az egész időnket el fogja rabolni, ezért nagyon kell sietni. Ajánlatos minden pörgetés közben – úgy, hogy nem megyünk sehová – bevállalni még egy vagy két csirkét, ugyanis pihenésre itt végképp nincs idő! Ha megtörtént a negyedszázados mulatság, lufik és a Spider Hero titulus vár minket. A lényeg pedig most jön: ha ezután a különleges tölténnyel belelövünk a pókba, akkor 400 (!) pontocska kerül a meglévők mellé. (Megjegyzés: ha kevesebbszer forgatunk, mint 25, akkor csak 200, és ha a 25. találatot extra-tölténnyel visszük be, az még 100 pontot ér).

A madárijesztő (3. kép): Megcsonkíthatjuk, kivégezhetjük, lecsupaszíthatjuk és mindezekért még pontot is kapunk. Hét szabályosan elkülöníthető részből tevődik össze: kalap, fej, test, jobb és bal kéz, jobb és bal láb. Sokan azonnal észrevehetik, hogy talán érdemes lehet a kalappal kezdeni, mert ha nem a fejjel együtt lövik le, plusz 30 pontot kaphatunk. De ez sajnos nem a helyes út, ugyanis ha rajtahagyjuk piciny buksiján, akkor – igaz, hogy a program nem írja ki, de – száz ponttal többet kapunk. Ha teljesen megritkítottuk a vázat, akkor a szemtelen csibék hirtelen elárasztják a képernyőt. Ilyenkor ajánlatos rögtön a 25-ösökre koncentrálni. Akad itt még egy bizonyos sorrend is, amelyet ha betartunk, akkor elmarad a csirkeözön, de felreppen egy adag lufi. Ezt a 3-as képről megfigyelhetitek.

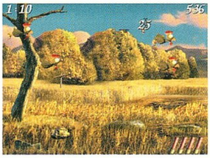
A nádas teteje: Egyszerű, 50 pontos célpont, amelyet igen nehéz észrevenni, de ha egyszer már megtaláltuk, többet a keresgélése nem okozhat idővesztéséget. Adjunk neki!

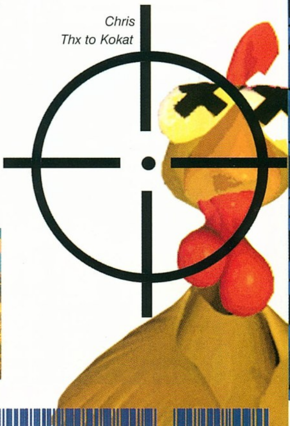
Csalóka: Végezetül pedig leírok még egy trükköt, amelynek végrehajtása után nem kerülhetünk bele a top listába, de egyszer érdemes megnézni az eredményét: 1. Bal ház. 2. Magasles-csirke. 3. Egy darab 25-ös és két darab 5 pontos, vagy egy darab 10 pontos madárka. 4. három levél az egyik fáról. 5. A virág.

VÉÉÉGE, VÉGE MINDENNEK, VÉGE A JÓ KEDVÜNKNEK.

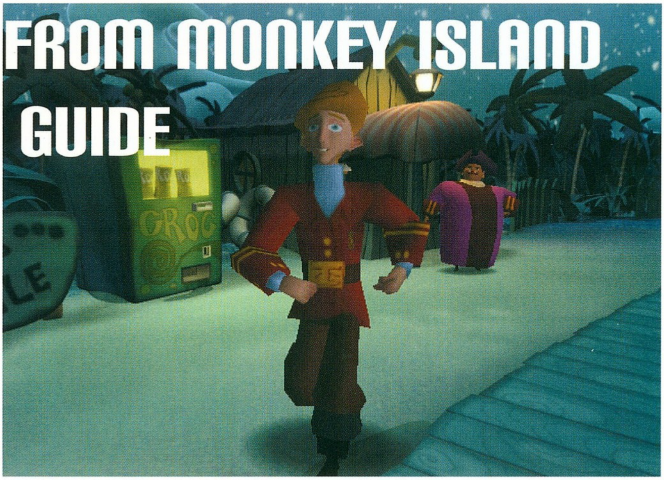
Huh, most hirtelen ennyi jutott az eszembe, de – ahogyan azt sejtettem - sajnos nem minden fért bele a két oldalba. A leírtak segítségével kísérletezzétek ki saját stratégiátokat, és csiszoljátok mesterfokozatra tudásotokat! Remélem, sikerülni fog Nektek is 2000 pont fölé emelkedni, sok sikert és jó szórakozást kívánok hozzá! Jaj, majd' elfelejtettem, hogy a programot megtalálhatjátok a CD mellékletünkön, és egyéb változatait (Star Wars Jagd, Sherwood Jagd stb.) fellelhetitek a www.computerchannel.de címen.

Chris
Thx to Kokat





ESCAPE FROM MONKEY ISLAND GAMING GUIDE



Habár a Monkey Island 4. része nem különösebben fekszi meg a gyomrát a rutinosabb kalandoroknak („rutinos" alatt értve azokat, akik a hülyeségek hatalmas tengeréből ki tudják szűrni a használható információkat, a hiányzó lyukakat pedig a roppant tudományos „bináris keresés" nevű módszerrel – tudniillik mindent használnak mindennel – ki tudják tölteni), szerkesztőségünk mindent elkövetett, hogy első kézből származó információkat szerezzen Mr. Threepwood viselt dolgait illetően. Sasa pasa, játékrovatunk Allah áldotta szerkesztője, pénzen és pofonon megszerezte hitetlenektől a hiteles naplót, amelyet a jeles kalóz saját kezűleg vetett papírra saját szeműleg látott kalandjairól. Reméljük, mindenki sminket néz, mert csak itt, csak most és csak az Eltévedt Klub nézőinek következik a kórtörténeti dokumentum első nyilvános – bár dramaturgiai okok miatt erősen vágott – publikációja:

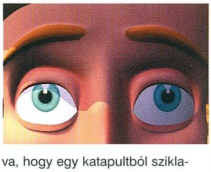
„Üdvözöllek téged, kedves ismeretlen Olvasóm, aki kihalásztad a tengerből a naplómat tartalmazó palackot, és reményeim szerint a benne foglaltakat továbbadod az utókornak, vagy akár a szemetesládának, mely probléma eldöntését józan belátásodra bízom.

Hadd bocsássak előre pár szót a magam személyéről. Már magam sem tudom az idejét, de legalább tíz év telt el azóta, hogy partra mostak a hullámok Melee Island™ szigetén, amely akkoriban valahol a Karikarib-tenger közepén vesztegelt, akkoriban kalóz-jelölti funkcióban. Márminthogy én, ugyanis a 17. sz. Hajós Alfréd szakmunkásképző elvégzése után némi szakmai gyakorlatra volt szükségem, hogy képzettségemnek megfelelő munkát találjak. Nyugdíjbiztosítóm prospektusa, valamint pszichológusom zárójelentése arról győztek meg, hogy leginkább rettegett kalózi státuszban tudnék a legkevesebb zökkenővel beilleszkedni a társadalomba. Jónövésű (jó közepes), csinos fickó voltam abban az időben, arcomat tejszínűre sütötte a nap. Sőt, néhány folt is volt az arcomon, amit én a hold és egyéb égitestek sütésének tulajdonítok (meg talán annak, hogy pár kedves olvasó túl gyakran mutogat a monitorra magyarázás közben). Vonásaimon a férfiasság és a kivételes elmeerő váltakozott a szerénység és a keresztényi szeretet egyszerű lenyomatával. Elöljáróban talán ennyit magamról.

Mindazok a hihetetlen történések, amelyeket az alábbiakban részletezni kívánok, azután vették kezdetüket, hogy sikerült elhessegetnem azt az átkot, amely aranyos feleség-jelöltemet, Elaine Marley kormányzó szépségét szó szerint szoborszerűvé tették. (Ez egy másik történet, amit momentán nem akarok részletezni – majd elküldöm egy másik üvegben.) Az én drága Elaine-emmel mindig azt terveztük, hogy ha egyszer egy pár leszünk, három hónapos nászútra megyünk egy kis kétárbocos fedélzetén, lehetőség szerint olyan helyre, ahol nincs túl messze a tenger. Így is tettünk, és bensőséges együttlétünket szinte alig-alig zavarta az a húsz-harminc kalózból álló vidám baráti kompánia, akiket magammal hoztam. A mézeshetek remekül sikerültek, és már épp hazafelé tartottunk, midőn egy szép napon, amikor a tenger sós illatát beszíva a múlt eseményeiről elmélkedtem a fedélzeten, érdekes eseményre figyeltem fel. Éppen azon töprengtem, hogy mikor az egyetlen hülye névből álló hadi felszereléssemmel a Melee Island™-re vetett a történelem és a víz sodra, ki gondolta volna, hogy egy (sőt: több!) szép napon legyőzöm az ördögi LeChuck szellemkalózt, minden túlvilági lények legfertelmesebbikét, és enyém lesz a Karikarib-tenger legbájosabb kormányzati hivatalnokának a keze! Te gondoltad volna, kedves olvasóm? Na ugye! Én se. Épp itt tartottam gondolatmenetemben, mikor felharsant az én drágám hangja:

– Guybrush! Fejezd már be az álmodozást, és segíts!

Ahogy feleszméltem töprengésemből, álmélkodva vettem észre, hogy a Karikarib-tenger egyik különleges attrakciójának, a hajnali csáklyás kalóztámadásnak váltunk tárgyává. Nem tudom, láttál-e már kalózhajót, kedves olvasóm – fenséges és egyben vérfagyasztó látvány! Főárbocán halálfejes lobogót lenget a szél, telisteli van kalózokkal, ágyúk meredeznek belőle mindenfelé és oldalán félméteres betűkkel ott virít a szívet rémülettel eltöltő felirat: KALÓZHAJÓ! Jelen látogatóink a fair play szabályait messzemenően figyelembe véve a támadó kalózok számára rendszeresített piros-fehér mezt viselték (így könnyen meg lehetett különböztetni őket a védekező kék-fehér mezes csapattól), és éppen a fedélzetünk elözönlésével foglalatoskodtak. Társaságunk az én kis kardos (és most egyben szekercés) menyecskémmel az élen lelkesen próbálta őket ebben megakadá-



lyozni, de a helyzet úgy festett, hogy ezt a meccset nem a tizenegyesek fogják eldönteni – így tehát azonnal a viadal közepébe vetettem magam. Illetve vetettem volna, ha ebben nem akadályoz meg, hogy valaki valamely titokzatos oknál fogva a főárbochoz láncolt. Ez persze csak átmenetileg tartott fel. Egy jól irányzott mozdulattal felrúgtam a közelemben álló parázstartót, elegánsan a rüsztömre vettem az egyik elgurult faszéndarabot, majd dekázni kezdtem vele. (Nem tudom, tudod-e, kedves olvasóm, de az izzó faszén viszonylag meleg.) Ahogy a lánc engedett, az árboc körül jobbra araszoltam, majd egy alkalmas pillanatban a közelben álldogáló megtöltött ágyú felé passzoltam, aminek meg is lett a várt hatása: az ágyúból kilógó kanóc azonnal lángra kapott, a derék mozsár hatalmas detonáció kíséretében oldalba lőtte a kalózok mellettünk parkoló hajóját, ami úgy süllyedt el, mintha valamely kalóz lyukat fúrt volna a fenekébe. (Már a hajónak, természetesen.) A fedélzetünkön ragadt támadók azonnal megadták magukat, és az én drágaságom nem csak egy forró puszival ajándékozott meg, hanem végre el is oldozott az árbocomtól.

Alkonyattájt érkeztünk meg Melee Island kikötőjébe. Gyorsan a fedélzetre pakoltuk a kalózok szokásos cumóját (hajóláda, rabolt kincsek, Elaine kalapdoboza), majd vidám mosollyal léptünk a parthoz vezető pallóra...

...ami azonnal le is lohadt, amidőn megláttuk, hogy semmi nyoma a kormányzó fogadásakor szokásos ceremóniának. Sehol egy zászló, sehol egy fogadóbizottság, sőt: sehol senki!

– Mit jelentsen ehhez? – pillantott körbe gyanakodva Elaine.

– Talán ma mindenki korábban bújt ágyba – próbáltam találgatni. – Akár elmehetnénk még egy háromhónapos nászútra!

Elaine-t ez szemlátomást nem nyugtatta meg, mint ahogy az sem, hogy egy másodperc múlva izgatottan előgaloppozott valahonnan Timmy majom, és kétségbeesetten közölte a riasztó hírt:

– Úúúk-úúúúk-íííp!

– Ingyen grog van a Szennyny™ Bárban? – hüledeztünk.

– Íííík-csííí-úúúp!

– 74 dolcsit nyertél bingón, de mindet elbuktad, mert a gyümölcsös gépen nem állt be a három banán? – találgattam.

– ÚÚÚP-ÚÚÚP-ÚÚÚP!

– Jesszusom! Valami baj van a kormányzói rezidencián! – kiáltottuk megdöbbenve.

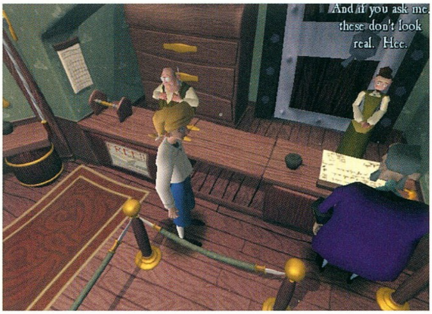
Ahogy felügettünk a dombtetőn álló kis lakunkhoz, azonnal beláttuk, hogy Timmy igazat mondott: itt tényleg nagy baj van. Szolid kis kertünk nyugalmát teljes mértékben feldúlta egy cseppet sem rokonszenves kinézetű fickó, aki furcsa számokat dünnyögve az orra alá épp azzal volt elfoglalva, hogy egy katapultból sziklatömböket lövöldözzön az otthonunkra. Egyelőre kevés sikerrel, de a nagy számok törvénye alapján ennek a szerencsétlen sorozatnak is vége kellett szakadnia.

– Hé, mit csinál, jóember? – ordított rá Elaine.

– Mégis mit gondolnak? Szanálom a kormányzói palotát.

Ettől a rossz szokásától semmi esetre sem volt hajlandó eltérni, még akkor sem, amikor Elaine közölte, hogy ő a kormányzó. Kiderült viszont, hogy mi történt: a szigeten elterjedt a hír, hogy Elaine meghalt (egyes vélemények szerint belehalt a házasságába, de én persze semmi esetre sem adnék hitelt egy ilyen rosszindulatú pletykának), a kormányzói poszt tehát betöltetlen. Az én drágám azonnal a tettek mezejére kívánt lépni: amíg ő visszatér a városházára, hogy újra az élők sorába soroltassa magát, rám két feladatot osztott. Felcsillanó szemmel próbáltam javasolni a hátcirógatást és a lábmasszázst, amit ő némi gondolkodás után erélyesen későbbre halasztott – jelen pillanatban az lett a reszortom, hogy valahogy leállítsam a katapultos ürgét, még mielőtt célba talál, valamint hogy elutazzak a Lucre Island™-re, ahol a Marley família ügyvédei nyilván tudnak valami tanácsot adni az ügyben, hogy hogyan tudna Elaine törvényesen visszakerülni kormányzói hivatalába.

Miután az én kis drágám távozott, szóba elegyedtem az ürgével, mivel katapultját nem engedte babrálni. Az általa mormolt számokról kiderült, hogy tüzérségi lőképelemző adatok akarnak len-



ni, de fogalma sincs, hogy mit jelentenek. Az egyedüli találatot ez idáig a ház melletti kaktuszon tudta elérni, és most éppen azokból az adatokból próbálja a házra átszámolni őket. Az után érdeklődve, hogy vajon mivel lehetne rávenni a tüzérségi támadás felfüggesztésére, két lehetőséget is előtárt: VÉGLEGES megoldáshoz egy csomó ügyvédre lenne szükség (mintha Elaine is valami ilyesmit említett volna), de ÁTMENETI szünetet hozhat az is, ha kivenné a szakszervezet által garantált tízperces tízóraiszünetét – amire mellesleg tízóraira szolgáló ropogtatnivaló hiányában kevés az esély. Miután pályamódosítási javaslataimat, miszerint legyen rettegett kalózaim dicső egyike, mondvacsinált okokra (a szerződésére) hivatkozva elvetette, magára hagytam gonosz cselekedeteivel, és szétnéztem a parkban. Ennek növényeit valamikor egy nagyobb tétel grog társaságában töltött éjszaka folyományaként különböző állatok formájára vágattam, és látványuk az ízlésemet illetően még most is ugyanazzal a nyomasztó érzéssel töltött el. A vicces kinézetű, Y-alakú kaktusz viszont szemlátomást jól tűrte a tüzérségi zárótűz találatait. A parkból kifelé bandukolva komolyan fontolóra vettem, hogy leugrom a sziklaszirtről: búcsút intettem egy ostoba kalandjátéknak, aztán...

...inkább hagytam a francba az egészet, és lementem a városba. A főtéren több érdekes dolog is magára vonta a figyelmemet.

Például amikor az órára pillantottam, három órát mutatott. Amikor kicsivel később megint rápillantottam, megint három órát mutatott. Megdöbbentő egybeesés! A másik furcsaság az volt, hogy a városban egy ideje nyilván lemehettek a telekárak, mert a legtöbb házra az „Eladva" táblát függesztették. Ez alól kivétel volt a Nemzetközi Mojo Ház, ami különféle mágikus voodoocikkek kereskedelmi forgalomba hozatalával foglalkozott a szigeten. A házba belépve természetesen roppant misztikus hangulat fogadott, meg egy csomó érdektelen limlom (köztük egy voodoo babával, amelyet most csak azért nem vettem fel, mert nem vagyok érintett vadidegen emberek megkínzásában – leszámítva a csomagküldő szolgálatokat). A falon levő különös tükörben különös látvánnyal szembesültem, amitől gyorsan elhátráltam a helyiség közepén levő hatalmas kézig, amelynek minden egyes ujját elmélyült tanulmányozásnak vetettem alá: találkoztam például egy minden kétséget kizáróan hüvelyk ujjal, a minden ujjak legkommunikatívabbjának számító középső ujjal, és a többitől egy kissé elütő mutatóujjal. Miután az utóbbit meghúztam, természetesen a kéz méretéhez illő kaliberű szellentésre számítottam, de úgy látszik, van ujj a nap alatt: mindössze a tükör perdült meg, és a túloldalához rögzített karosszékben trónolva ismerős alak jelent meg: a Voodoo Lady, védő szellemem, mentorom és általános okkult szakértőm korábbi kalandjaimból! (Nyilván otthagyta Pollo Islandet, mert az ottani riválisa, Riva Lisa, voodoo- helyett TNT-mágiát ajánlott a kártyavetőknek. Azon meg nem csodálkoztam, hogy pont itt találkoztam vele, tudván, hogy öt játékra szóló exkluzív szerződést kötött a Lucasarts™ nevű rettegett kalózbandával...) Hát mit ne mondjak, most is egy rakás újdonságot tartogatott a számomra! Megtudtam például, hogy mitől olyan üres a sziget. Nemrég egy titokzatos befektető érkezett Három-sziget környékére, aki egy Sydney nevű egzotikus helyről származik, és szép sorban felvásárolta a bennszülött kalózok ingóságait. Aki nem volt hajlandó áruba bocsátani vagyontárgyait, afelett különféle inzultus küzdelmekben diadalmaskodott: mindenkit legyőzött sértegetős vívásban, sértegetős dartsban, sértegetős szkanderban és sértegetős golfban. (Ha nem tudnád, kedves olvasóm, mifelénk bármilyen párbajt nem az adott műfajban való jártasság, hanem a párbaj közben egymás fejéhez vágott sértések döntenek el. A sértegetős vívásban például nem az győz, akinek élesebb a kardja, hanem az, akinek élesebb a nyelve, és olyan beszólásokat tud az ellenfele fejéhez vágni, amelyekre annak nincs riposztja.) Értékes infokat kaptam az Elaine által jelenleg rámbízott feladatokat illetően is – még ha némelyik kicsit misztikusan fogalmazódott is meg. A házunkat ért katapultos támadás megszüntetése kapcsán például megtudtam, hogy a gravitáció az én legjobb barátom, mert ami felment, az le is jön, és egyébként a dolgok erejét célszerű önmaguk ellen fordítani. Ennél azért kicsit kézenfekvőbb volt az útbaigazítás Lucre Island™ irányába: egyszerűen oda kell hajózni. Teljesen felesleges is lenne olyan apróságokon fennakadni, hogy momentán nincs hajóm – szerezni kell egyet! Talán a megfe-

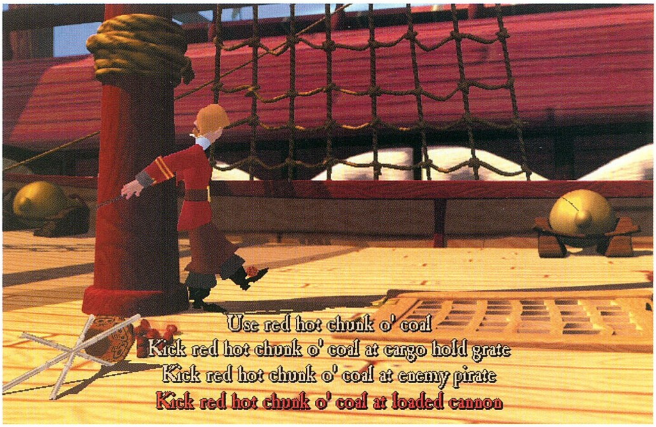
lelő legénység toborzása sem okozhat különösebb gondot egy kalózvárosban (még ha az oly kiürültnek tűnik is), és az is csak átmeneti probléma, hogy fogalmunk sincs a sziget hollétéről. A bináris keresési módszeren kívül (márminthogy addig hajókázunk párhuzamosan a szélességi és hosszúsági fokok mentén, míg meg nem találjuk) esetleg még járható útnak kínálkozik egy navigátor szerződtetése, amelyből kellő létszámú darab (vagyis egy) éppen a Szennyny Bárban tartózkodik. A Voodoo Ladyvel még felelevenítettünk egy-két régebbi közös emléket, sőt, megpróbáltam vásárolni egy-két voodoo kegytárgyat is, de sajnos a legtöbb árujából momentán kifogyott és az utánpótlást szállító hajó sem érkezett meg még a Dinky Island™-en levő nagyker lerakatból. A szívem szakadt meg, kedves olvasóm, amikor megtudtam, hogy nem leszek tulajdonosa egy láthatatlanná tevő nyakláncnak, amelynek segítségével észrevétlenül be lehet osonni a női öltözőkbe...

A főtér sarkán bekanyarodva két roppant ismerős alakba botlottam. Ők valamilyen titokzatos okból kifolyólag abszolút nem tartottak engem ismerősnek, és különösen nem akartak jövendő legénységem sorai közé tartozni. Pedig én ezt a két a pofát mintha már láttam volna valahol... Először a Keelhaul, a világ leggyorsabb kalóz speed metal bandájának alapító tagjait sejtettem bennük, de aztán amikor arról érdeklődtem, hogy nem láttam-e esetleg őket a Monkey Island™ környékén, csak kiderült az igazság: hiszen ez Carla, Melee Island™ Kardmestere, és elválaszthatatlan cimborája, Otis! Enyhén szólva még neheztelték rám egy picit, amiért ottfelejtettem őket a Majomszigeten (ja, bocs: ™), habár valahogy azért sikerült szerencsésen hazavergődniük Melee Island™-re (Otis azóta is majmokat lát mindenütt). A sorsuk azóta kevéssé szerencsésen alakult: mint oly sokakat, a titokzatos ausztrál befektető Carlát is legyőzte sértegetős vívásban, és mivel a háza volt a tét, azóta kénytelen az utcán sértegetni a napi betevő falatjáért, míg Otis visszatért jelenleg igencsak pangó eredeti szakmájába, amelyet ő „az anyagi javak igazságos alapon történő újra felosztásának" nevez, a kerületi bíróság pedig „útonállás"-nak. (Egyébiránt tiszteletbeli elnöke azon kalózok érdekvédelmi szervezetének, akiket flúgos kapitányuk ottfelejtett valami kies helyen.) Carla elmondásából az is kiderült, hogy egykori legénységem harmadik tagja, Meathook is viszszatért eredeti hobbijához, amely kifejezés legnagyobb meglepetésemre nem a részegeskedést, hanem a festegetést takarta. A jó öreg Húskampó ugyanis becenevét is onnan nyerte, hogy teljes mértékben híján volt kezeknek. Carláékat még nyomasztó gazdasági helyzetük sem csábította legénységem sorába, hiába ígértem nekik fűt, fát, új autót, holtig tartó megbecsülést, hatalmas kincset, zsíros kormányzati állást... Bár az utóbbi hallatán azért valami megmozdult Carlában: némi töprengés után azt ígérte, hogy ha szerzek nekik egy zsíros, életfogytig tartó kormányzati állást, nyugdíjjal és főleg: lepecsételt, aláírt szerződéssel, akkor esetleg hajlandóak még egy útra velem... Ennyiben is maradtunk.

Hamarosan a kormányzói hivatal elé értem, de mivel Elaine-t nem akartam akadályozni saját maga hivatalos újjáélesztésében, lépteimet inkább a közeli Szennyny Bár felé irányítottam, azzal a nem titkolt hátsó szándékkal, hogy némi grog után már teljes mértékben képtelen leszek bármerre is irányítani őket. Az ivóba lépve először az egyik tartógerendába fúródott kardra lettem figyelmes (úgy látszik, lemaradtam egy kiadós testmozgásról), kihúzni viszont nem próbáltam meg, mert meg voltam győződve arról, hogy nem én vagyok a törvényes király... Átható pillantásom ezután két kalózra esett, akik minden kétséget kizáróan a darts nevű sportnak hódoltak. Miután szóba elegyedtem velük, megtudtam, hogy Melee Island™ Legfőbb Bajnokának címéért vetekszenek, aki majd indulhat a Háromsziget Bajnokának járó trófeáért – és mellesleg tök döntetlenre állnak. Ez irányú elfoglaltságukra hivatkozva nem is óhajtottak belépni legénységem sorába se. Be kell vallanom, kedves olvasóm, hogy tényleg nem volt piskóta a két fickó, mert amikor azzal hecceltem őket, hogy úgysem találnak el egy általam kiválasztott célpontot, halálos biz-

tonsággal trafálták telibe, lett légyen az ökörszem, tripla hetes, a bejárat feletti koponya bal szemürege, a konyhaajtón lógó mentőöv, a kissé megviselt állapotban lévő felfújható kardhal a kocsma hátsó fertályában, vagy akár az a fickó ott fent... (Óh, bocsáss meg, kedves olvasóm, hogy az a barom bedobta a monitorod üvegét! Miután egy arra járó gittegylett renoválta, remélem, visszatérsz hozzám.)

Miután a kissé fárasztó társalgástól csak még jobban megszomjaztam, eredeti úti célomhoz, a bárpulthoz trappoltam, ahol mindenféle gyanús koktélokat, de mindenekelőtt grogot kívántam arcomba önteni. Nem elég, hogy a csapos feleségem nevén szólított, a lélekemelő itóka kiadásától is teljes mértékben elzárkózott, míg valami irattal nem igazolom, hogy betöltöttem a törvényes kort. Amikor felháborodottan megkérdeztem, hogy nem nézek ki 14 évesnek, akkor azért békülékenyebben megjegyezte, hogy ő személy szerint egy olyan 15-nek saccol, de biztonsági okokból – még bevonnák az engedélyt! – csak a legalább 23-nak kinézők kapnak személyi nélkül is grogot). Dühömben már épp a Grogsegélyszolgálatot akartam tárcsázni, amikor meghallottam, hogy ő hajlandó lenne beállni a csapatomba. Ettől kissé megenyhültem irányában, bár tegyük hozzá, hogy a toborzás most sem hozott számottevő eredményeket a legénység létszámát illetően: miután megtanácskozta a dolgot a kocsma tulajával, néhány heveny becsületsértés jelenlegi munkakörében marasztalta. Úgyszintén negatívnak bizonyultak a perec beszerzésére irányuló próbálkozásaim: az utolsó tálkát a hátsó részen fetrengő részeg vitte magával, és belső előírás, hogy a vendégek nem szaladgálhatnak a kezükben ilyesfajta nassolnivalóval: még elperecelnének... Kaptam viszont egy olyan jótanácsot, amire egyedül nyilván soha nem jöttem volna rá: hajót rendszerint a kikötőből szoktak szerezni az ilyesféle távolságleküzdő szerkezetre vágyók.



Kicsit lehangoltan (és nagyon szomjasan) baktattam a kocsma hátsó felébe, ahol találkoztam a bár Ignatius Cheese nevű tulajdonosával. Ő tovább folytatta lefelé történő hangolásomat, amikor hosszú történeteket kezdett mesélni felmenőági rokonsága, a Sajt család jeles tetteiről. Miután ezt kisebb lelki sérülésekkel átvészeltem, őt is megpróbáltam legénységem sorába csábítani. Lévén tapasztalt navigátor, akármilyen kalózexpedícióra azért nem vállalkozott: nem érdekelte a védtelen halászfalvak felprédálása és kifosztása, úgyszintén hidegen hagyta a kincskeresés vérszomjas brigantikkal – viszont menten felcsillant a szeme, amikor arra céloztam, hogy egy csapat holdkóros kretént kellene elvezetnie a Lucre Island™-re, ahol a feleségem ügyvédeivel kell találkoznom! A problémája már csak az volt, hogy jelen pillanatban egész nap a bárjában kellett tanyáznia, mert ha csak egy pillanatra is kitenné a lábát, rögtön kilopnák alóla (az ausztrál befektető ugyanis már erre is kivetette a hálóját). Abban viszont benne volt, hogy velem tartson, ha legyőzöm sértegetős szkanderban. Így tehát felgyűrtem az ingujjamat, és egymásnak feszültünk.

– Te vagy a legrondább teremtmény, akit életemben láttam!

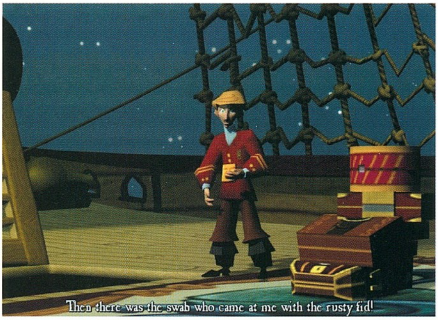
– Mert még sohasem néztél a feleségedre.

– Sínbe fogom rakatni a karjaidat!

– Miért, tán nővérnek tanulsz?

... és így tovább, a sértések és a riposztok ebben a kedélyes hangnemben repkedtek ide-oda. Cheese nem volt nehéz ellenfél, mégha másoknak talán többször is neki kellett volna veselkedniük, hogy eltanulják tőle a megfelelő riposztokat. Amikor a harmadik rosszul megválaszolt sértés után az asztalra döntöttem a kezét, máris beljebb voltam egy navigátorral.

A szemközt lévő asztalnál ülő kalóz esetében a grogfogyasztás szemlátomást már erősen túllépte a még egészségesnek mondható kereteket, így eszmecserénk nem bizonyult különösebben informatívnak (már legalábbis számomra). A „Boldog szülinapot!" feliratú lufijából ítélve magányos barátunk talán valamiféle évfordulót ünnepelhetett, és a hatalmas kicsapongást még egy csupornyi pereccel is megtoldotta. Azonban mihelyt megpróbáltam elorozni tőle, a részegek jellegzetes szokása szerint azonnal magához tért, legalábbis arra a kis időre, amíg ezt megakadályozta. Így tehát áthidaló megoldáshoz folyamodtam: visszakocogtam az előtérben dartsozó kalózokhoz, és megkértem a kicsit, hogy heccből ugyan találja már el a részeg lufiját. Az újabb telitalála-



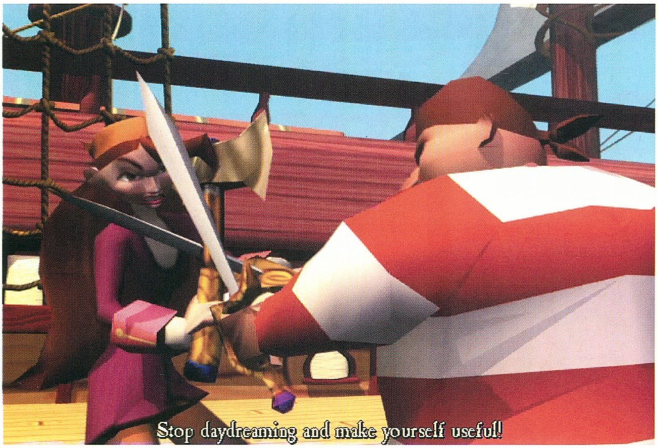
tot követő detonáció végleg az álmok tengerére száműzte az illuminált ünnepeltet, én pedig a perecét magamhoz véve kisétáltam a bárból.

Kalandra éhes szívem a kikötőbe hajtott, ahol minden álmaim netovábbja várt: egy pénzbedobós grogautomata! Lelki szemeim előtt teljesen pozitív jövőkép rémlett fel – mindaddig, míg eszembe nem jutott, hogy nincs egy fityingem se. Hirtelen mélypontra zuhant hangulatomon az sem sokat javított, amikor szóba elegyedtem a kikötő uraként közrettegésnek örvendő testes hölggyel. Mint ahogy a grogmixer is jelezte a bárban, kissé vonalas bürokrata volt a drága: csakis hivatalos engedéllyel rendelkező személy, csapat vagy entitás hagyhatja el a kikötőt, megvesztegetési próbálkozás vagy egyéb kiskapu keresése eleve halott próbálkozás! Nálam rosszabbul már csak a grog mellett heverő biciklibelső érezhette magát, amit valami súlyos stressz a kipukkadás állapotába juttatott. Hogy ne legyen oly magányos, magamhoz is vettem, majd visszakocogtam a kormányzói palotához.

A tüzérségi támadás változatlan hevességgel folyt, szerencsére különösebb eredmény nélkül. A kőhajigálásban azonban azonnal szünet állt be, mihelyt odakínáltam a rosszarcú tüzérnek a pereces tálkát, aki azonnal félre is vonult, hogy rágcsálási célokból kivegye szakszervezeti pihenőjét. Kissé idegesen tért vissza, mikor nekiálltam piszkálni a katapult célzóberendezését, és dühösen morogva visszaállította a kaktusz adataira. Ettől ötleteim támadtak: odakocogtam az Y-alakú kaktuszhoz, és rátekertem a biciklibelsőt, ami ettől határozottan úgy festett, akár egy gigantikus csúzli. Újabb pereckínálás és katapultbütykölés után kiderült, hogy úgy is működik: az újrakalibrálást követően kilőtt első szikla pillanatokon belül vissza is érkezett a katapulthoz, az pedig szépen legördült a szakadékba. Munkaeszközének csúf pusztulása a tüzér napját is szörnyen elrontotta. Túlságosan Elaine sem volt boldog, amikor megjelent, és vázolta a tényállást:

– Baj van. Még mindig halott vagyok...

– Ne aggódj, drágám! Én a halottkémi zárójelentés után is szeretni foglak – próbáltam vigasztalni.



–...olyan sokáig voltunk távol, hogy azt hitték nem jövök vissza, és azok a marhák ott a városházán halottnak nyilvánítottak...

– És engem? Mit mondtak rólam?

–...és úgy döntöttek, hogy eladják a holmijaimat és lerombolják a villát...

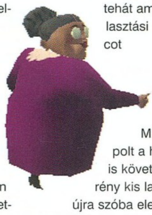
– Az én cuccaimat is eladták?!

– ...és ami a legroszszabb, új választásokat írtak ki a kormányzói tisztségre...

– Hmmmm – morfondíroztam –, talán én is indulhatnék...

–...és ismered a mondást: ha csak egyetlen jelölt van, akkor csak egyetlen...

–...választás! – mondta be a végszót egy kissé érdekesen öltözött figura, aki ekkor toppant be a parkba. Személyében megismertük azt, akit Charles L. Charles néven emlegettek városszerte, és aki már most mint jövendő kormányzó adta elő magát. Néhány szerényebb becsületsértés után peckesen elvonult mondván, hogy meg kell mégráznia néhány választója kezét, és magasba emelgetni a gyermekeiket. Elaine ki is adta nekem a következő feladatot: amedddig a bontási végzés érvényben van, bármikor beparkolhat a kertünkbe egy újabb katapult – így tehát amíg ő felveszi a választási harcot Charles ellen, nekem irány a Lucre Island™!

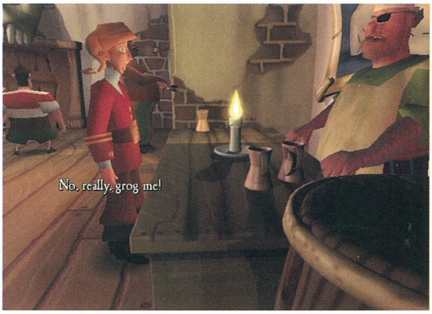


Miután Elaine eltrappolt a házunk irányába, én is követtem őt, majd szerény kis lakunk nappalijában újra szóba elegyedtem vele. Több érdekes ötlettel is előálltam jövőnket illetően: javasoltam például, hogy hagyjuk itt a fenébe ezt az egészet, és nyissunk valami modernebb vállalkozást, mondjuk melee.com címen, illetve megvillantottam azt a lehetőséget, hogy rohamozzuk meg a városházát, és ejtsük túszul a sziget teljes lakosságát – sajnos egyik alternatíva sem nyerte el maradéktalanul az én kicsim tetszését. Amikor előhozakodtam a problémámmal, hogy nem tudok engedély nélkül hajót szerezni, akkor azért megpróbált a maga módján segíteni: átmenetileg rámbízta Melee Island™ Nagypecsétjét, amely igazolja, hogy valaki a kormányzó nevében jár el. Elaine asztalán találtam egy biankó kormányzati szerződést, amit azonnal oda is adtam neki aláírásra. Carláék valami ilyesmire vágytak – így tehát el is kocogtam hozzájuk.

Carlának határozottan tetszett a dolog. Otisnak kevésbé, mert az a gyáva dög kiszúrta, hogy ezzel a kormányzati szerződéssel nem jár penziókiutalás és ingyenes fogászati ellátás. Az a szerződés ugyanis, amire ők ácsingóznak, a villánk hátsó részén, az ablak mellett álló komódon található. Miután Elaine szignálta, már csak egy akadálya van annak, hogy felcsapjanak a rettenetes Threepwood-ármádiába – a hajó teljes hiánya.

Hajóhoz még mindig a kikötőben a legkönnyebb hozzájutni. Felmutattam a barátságtalan matrónának a kormányzói nagypecsétet, aki ha hanyatt nem is esett tőle (erre ugyanis alkatilag képtelen), azért csak észrevette, hogy én roppant fontos személyiség vagyok: tisztelettudóan a felségem feleségének szólított, és a számomra kiutalt hajóhoz vezetett. A mólónál remekebbnél remekebb kabrió kalózhajók parkoltak (néhány DeLuxe is), de mindenesetre az én leendő bárkámnak is voltak bizonyos vonásai, melyektől még a legvérszomjasabb kalózok is felkapták volna a fejüket. Az „Ízléses Hölgy" névre keresztelt járgány ugyanis tetőtől-talpig (akarom mondani: orrdísztől tatig) rikító rózsaszínre volt mázolva. Kétségbeesésemet már csak a kikötői szabályzat három alapvető pontjának ismertetése növelte: 1. Hozza vissza ugyanilyen (vagy jobb) állapotban a hajót. 2. A legénység és a személyzet az utazás során köteles a mentőöveket viselni. 3. A hajó csakis hivatalos célokra használható – semmi oktalan száguldozás! Hamarosan megérkezett ámuló legénységem és navigátorom, és heveny undorunkat leküzdve, útra keltünk Lucre Island™ felé...

Az utazás enyhén zűrös volt, de azért viszonylag épségben vetettünk horgonyt célunknál. A legénység elszéledt, a navigátor pedig nekiállt kijavítani az árbocot, a kormánylapátot és a fedélzetet (utóbbiba valaki például a „Mama, segíts!" feliratot véste). Ahogy felkocogtam a városba vezető lépcsőn, egy kacsába botlottam. Egy szárnyas még bármire jó lehet, így gyorsan a zsebembe süllyesztettem, majd egyenesen a bíróság felé vettem az utamat, amit már csak azért sem volt különösebben nehéz megtalálni, mert a többi épület zárva volt. Nem tudom, kedves olvasóm, hogy volt-e már szerencséd ügyvédekkel beszélni



– legalább olyan nyomasztó érzés, mint egy rózsaszínre pingált hajóval közlekedni a kalózoktól hemzsegő tengeren! Valamilyen furcsa okból kifolyólag a gondolataik kizárólag a pénz körül forognak, így nem tanúsítottak különösebben nagy érdeklődést házam lebombázása ügyében – mindaddig, amíg ki nem derült, hogy asszonypajtás a kormányzó. (Illetve az volt. Vagy az lesz.) Ettől rögtön felélénkültek. Mielőtt széleskörű jogi kutatásokba merültek volna e bonyolult ügy kapcsán, még sikerült kivernem belőlük Marley nagypapa levelét, amelyet az unoka házassága esetén kellett továbbítaniuk. Ebben nagy vonalakban az alábbiak álltak: a nagypapi reméli, hogy lánya tökös kalózlegényt talált élete párjának (ez idáig stimmel), és Lucre Bank széfjében lapuló esküvői ajándékának szívből örülni fogunk. Ez tartalmazza egyrészt az esküvői ajándékát (amelyet sajnálatosan holt állapotának betudhatóan sajnos nem tudott személyesen kézbesíteni), másrészt a Marley-villa tulajdonlevelét, harmadrészt pedig a Karikarib-sziget legsötétebb titkának, a Mindentütő Sértésnek kulcsát, ami ötször olyan ütős, mint a Nagy Durranás! Édes. Gondolkoztam rajta, hogy még elidőzök az ügyvédeknél egy darabig (például bíróság elé idéztetem a szoftveripar fejlesztőit, amiért a hardverkövetelményeket még a szimpla kalandjátékok esetében is elképesztő magasságokba kergették) – aztán inkább jobbnak láttam, ha elhagyom ezt a nyomasztó helyet, és átvonulok a szomszédos bankba.

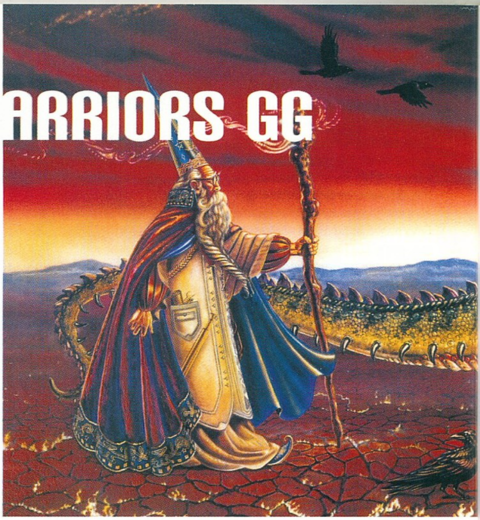
Valaki már várakozott előttem a pultnál. Pontosabban nem várakozott, hanem ordítozott. Utazási csekket akart beváltani pont akkora sikerrel, amekkorával az utazási csekkek beváltása szokott járni. Az ügyfélszolgálatot ellátó kisasszony bájos mosollyal meredt a semmibe, miközben arról beszélt, hogy sohasem hallottak még egy ilyen vicces „A-usz-trá-li-a" nevű helyről, és sosem láttak még egy ilyen furcsa állatot, amelynek az erszényéből egy másik kisebb kandikál ki. (A múlt héten még igen, de azóta a belső rendelkezések megváltoztak.) A Mr. Mandrill nevű ügyfél dühösen széttörte a sétapálcáját, aztán dúlva-fúlva elcsörtetett, én pedig szóba elegyedtem a pult mögött álló bankár kinézetű idősebb úrral, akiről kiderült, hogy bankár, és roppant elfoglaltságára hivatkozva áthajtott a vidám hölgyhöz. A Britanny nevű hölggyel elmés csevegést folytattam számlabetétekről és - kivételekről, megpróbáltam kölcsönt felvenni, hogy átfessem a hajómat, vagy befektessek egy életfogytig tartó csokoládé kalózhajóba – aztán kinyögtem, hogy Marley tata cuccáért jöttem. Miután a levéllel és a nagypecséttel igazoltam magam, a bankár nyomban hozzámtotyogott, és bevezetett a páncélterembe. Az egyik széfből hamarosan előkerült az öreg ütött-kopott tengerészládája, ami telis-tele volt különféle szeméttel. Ahogy elmélyülten turkáltam benne, enyhén meglepő dologra lettem figyelmes: a bankár közben visszavonszolta magát a pulthoz, és elképedve érdeklődött tőlem, hogy mit keresek itt kint, amikor bent turkálok a ládában? Közöltem vele, hogy a grogautomatát keresem, előhúztam egy pisztolyt, és nekiálltam kirabolni a bankot. Bentről elképedve figyeltem, hogy mit művelek kint, de aztán hamarosan bejöttem a páncélterembe, bemutatkoztam magamnak a saját nevemen, pisztolyt fogtam rám, és magamhoz ragadtam a ládámat.

Enyhén felháborodva közöltem magammal, hogy a másik én nem én vagyok, mert az igazi Guybrush sokkal jóképűbb a másik magamnál. Ennyiben maradtunk, merthogy a másik én tényleg nem én voltam, mert levette az álarcát – és mit tesz isten, tényleg sokkal rondább volt nálam! Ez persze nem akadályozta meg abban, hogy a ládámmal együtt kikocogjon a páncélteremből, és rámzárja az ajtót. A dolgok ismét a szokásos medrükbe kerültek: nyakig ültem a pácban."

Szolgálati közlemény következik: a szokásos karácsonyi túltengés miatt a palackpostát most sajnos csak félig (pontosabban: harmadáig) tudtuk bemutatni nektek, de ha a hitetlenek vissza nem rabolják, vagy hirtelen felindulásból vissza nem hajítjuk a tengerbe, akkor a következő számunkban folytatjuk. Addig ne menjetek sehová, mert különben úúúp-csííííík.

Spot
Spot@vogel.hu

WIZARDS AND WARRIORS GG



Szerencsére a múlt számban már bemutattam a játék kezelését, így aztán most mindenféle különösebb bevezető nélkül hozzá is foghatok a feladatok ismertetéséhez.

KASZTVÁLTÁSOK

Barbár

Ez a feladat a legegyszerűbb, mindössze ki kell menni a vadonba egyedül (!), hogy levadássz húsz tetszőleges lényt.

Paplovag

Ez a küldetés sem sokkal bonyolultabb az előzőnél, de az utazgatás miatt a játék eleje felé érdemes teljesíteni. Harespia cigánytábora közelében található a szent szobor, melyet föl kell keresned, majd a főpapok bármelyikéhez visszatérve nyakadba akaszthatod a szent szimbólumot.

Kósza

A varangyváros felé csordogáló folyó mentén található a kicsiny tisztás, ahol a küldetés elfogadása után megjelenik az állítólag kihalófélben levő ősgyík. Mivel mind a hüllőnél, mind a lakhelyén található egy-egy tojás, ezért egy út során rögtön két kósza is kiképezhető.

Boszorkánymester

Szintén egyszerű a feladat, szinte a játék legelején teljesíthető, ha a csontvázaktól megszerzed a szükséges koponyát, és a pókoktól a tojásnak is beillő petét. Ezeket kell átadnod a varázslócéh mesterének.

Bárd

Ez a küldetés – mint az öszszes ezután következő – már csak az után teljesíthető, hogy átjutottál Ishad N'ha városába. A kígyótemplomba kell behatolnod, azon belül is a fővarázsló irodájába, hogy megszerezd a trükkök tekercsét. (Lásd: Kígyótemplom.)

Szerzetes

Ez a legunalmasabb feladat. Mindössze két napon át kell csupaszon, fegyverzet nélkül rohangálnod, majd visszatérned a harcművészetek céhébe. Az teljesen mindegy, eközben hány lényt csapsz le, az is elég, ha csak kimész a város elé, és megvacsorázol, esetleg filmet nézel, míg eltelik a két nap.

Ninja

Ez a feladat lett a kedvencem egyrészt, mert az egyik legjobb kasztot eredményezi, másrészt, mivel elég egyszer elvégezni a nehezebb részét, utána a bármikor bárki átképezheti magát. Shurugeon kastély felvonóhídját kell leeresztened, melyet a várárkon átúszva, a hátsó fal irányából tehetsz meg, ha felmászol a keleti torony tetejére.

Szamuráj

Szintén rendkívül jó kaszt, eléréséhez pedig a Shurugeon kastély mögött elterülő kicsiny temető szamuráj szellemét kell legyőznöd. Nála található a pálca, melyet vissza kell hoznod a harcművészeti céh vezetőjéhez.

Bérgyilkos

A három különleges osztály egyike, melyet csak sajátos módon lehet elérni. A feladat meglehetősen összetett, és sok helyszínt kell bejárnod a teljesítéséhez.

Először a Valeiatól délkeletre található tolvajok vezetőjével kell beszélned, aki hamarosan tragikus „baleset" áldozata lesz. Ezután meglátogathatod Ishad N'hától kicsit északabbra a bérgyilkos céh patkányvezérét, ki hajlandó meghagyni életed, ha segítesz jobb létre szenderíteni a törp bányák kitaszítottját, Raskaliont.

Csakhogy már a bányába sem egyszerű bejutni, előbb meg kell fosztanod a vadonban elesett törpöt az engedélyétől, aztán a járatokban a nyugati csille váltóját átállítva meg kell keresned a keleti csille váltóját, csak hogy annak átkapcsolása után ismét visszaállíthasd a keletit. Mire ezzel végzel, biztosan eléggé meggyűlölöd a helyet, hogy a törpe kivégzése ne okozzon különösebb fejfájást.

Ha a jutalmul kapott tőrrel a kezedben belépsz valamelyik tolvajcéh kapuján, a főnök azonnal kinevez bérgyilkossá, mely foglalkozás számos előnnyel jár.

Zen mester

Ez a kaszt csak a játék megnyerése után érhető el, ha addig sikerül összegyűjtened az elemek négy könyvét. A tűz könyve a kígyótemplomban, a kígyómester kulcsával nyitható rácsos kapu mögötti ládában van elrejtve. A szél könyve S'Keser'Da szobájában, a boogre barlangban található, a vízé pedig – értelemszerűen – Colliseum elsüllyedt városában, valahol a jósnő környékén. Végül a tűz könyve Cet fáraó járatainak egyikében lelhető meg. Ezekkel a kezedben kell visszatérned a harcművész céhbe, hogy zen mesterré képeztesd embereidet.

Valkűr

Ez a foglalkozás csak azután vehető fel, hogy Cet fáraó sírjában visszaszerezted a lich szívét, és

legyőzted a végső gonoszt. Ekkor bármely női karakterrel betérhetsz a templomok egyikébe, s befejezheted az átképzést.

FŐ SZTORI

A kripta

A történet Valeia falvában indul, ahol a helyi holdkóros ismét rosszat álmodott. Mindenféle sárkányok, meg varázskardok kavarognak a fejében, és jobb híján téged szemel ki hallgatóságul, míg meg nem unod handabandázását, és el nem indulsz leellenőrizni kényszerképzeteit.

Mivel a gonosz általában misztikus helyekről érkezik, a régóta elhagyatottan álló kriptába kell leereszkedned, ám ehhez előbb meg kell ismerned a bejutás módját. (Rendkívül bonyolult, húzd meg a jobb oldali szobor lábát.) Ezt hivatalosan a temető kapujától nem messze tanyázó törpe árulja el, ha megígéred neki, hogy átadod kisöccsének a patkánypitét.

Őt a kripta alsó szintjén találhatod meg, mikor leereszkedsz a leomlott lépcsőn, de akár meg is tarthatnád a holmit, mivel elbeszélése oly zavaros, hogy csak megfájdul tőle az ember feje. Hiába, pár évtized holttestek és patkányok társaságában a legedzettebb elmét is kikezdi. Mindenesetre annyi azért kiderül, hogy szükséged lesz a kulcsaira, melyeket a vízbe ejtett. Ezek nem mind hagyományos fémeszközök, egyikük egyszerű kristály, melyet a közeli ládikából előbányászott pálcával vonhatsz magadhoz a víz alatti rács túloldaláról.

A közeli lift melletti foglalatba helyezve a kristályt, máris feljuthatsz F'Lokis Rához, az életunt múmiához, akit azért rosszkedve ellenére mégsem egyszerű a másvilágra küldeni, ám nincs túl sok választásod, mert csak így szerezheted meg tőle a varázsszavakat (Sanctus Kerah, Blessed be Karah) rejtő nyakéket.

A varázsszavak amolyan „tárulj, szezám" módszerrel működnek, vagyis fel kell olvasni őket a zárt rács előtt posztoló szobornak. Ezután léphetsz be a belsőbb termekbe, ahol már valódi szörnyek tanyáznak. Legerősebb közülük a harcos és a varázsló szellem, akik az északi részen csak arra várnak, hogy átadhassák neked kristályaikat, melyekkel a falon lévő bemélyedések egyikét aktiválva felveheted a kicsiny szobrok egyikét. Fura módszer a kapuk kinyitására, de ezt kell elégetni, hogy végigmehess a harcos vagy a varázsló útján.

Gyakorlatilag nem sok különbség van a két út között, inkább csak az első nehézség, a tüzek terme jelent eltérést. A varázsló út legegyszerűbb módja, ha átsétálsz a szoba közepén égő lángon, majd visszalépsz, végül körbekerülve éred el a kijáratot. Ugyanezt a harcos a két szélső kapcsoló átállításával érheti el óvatosan kikerülve a középső, gyógyító lángot, mely mindent visszaállít kezdeti állapotába.

Ezután nincs más hátra, mint hogy számos csata és hosszú keresgélés után meg kell látogatnod a pórul járt nekromantát, Scabbant, hogy meghallgasd siralmas történetét. Ha gondolod, békén hagyhatod, de akár meg is szabadíthatod gyötrelmeitől, a lényeg, hogy mikor végzel, húzd meg a kart, és csobbanj bele a hősök termét övező folyó vizébe, ahol találhatsz pár csinos varázstárgyat, s elbeszélgethetsz a Mavin kard első őrizőjével, ki az ilyenkor szokásos eskütétel után megajándékoz a kiválasztottak gyűrűjével.

(Azért azt még megjegyezném, hogy a Scabban szobája közelében található gomb a Kerah szobrától induló területeken tár szélesre pár rejtekajtót. Érdemes lehet oda is elnézni.)

Ha végeztél a kripta kirámolásával, fene nagy hős vált belőled, és végre rábeszélheted a piromániás jósnőket, hogy engedjenek átúszni Ishad N'ha közelébe.

A kígyótemplom

Bár ez a hely csak közvetve játszik szerepet a történetben, mégis szükség lesz a felderítésére. A bejutás nem különösebben bonyolult, bár nem a főkapun át kell belépned, hanem kicsit délebbre, a folyón úszhatsz be ott, ahol a rácsok meggyengültek.

Kezdetben nem sok gondod lesz, legfeljebb pár ízeltlábút kell hidegre tenned, de aztán összefuthatsz Kreuggal, a fővarázslóval. Annak ellenére, hogy elvileg ő itt a legokosabb, meglepően kevés leleményességről tesz tanúbizonyságot, mikor az állig felfegyverzett fosztogatókat szerzetestársként köszönti, és felajánlja, hogy ezer arany befizetéséért bevezeti őket a rend titkaiba. Nyugodtan mondd, hogy nincs elég pénzed, így is megkapod az első feladatot, a különbség mindössze annyi, hogy így előbb kell elkezdened a papokkal bunyózni.

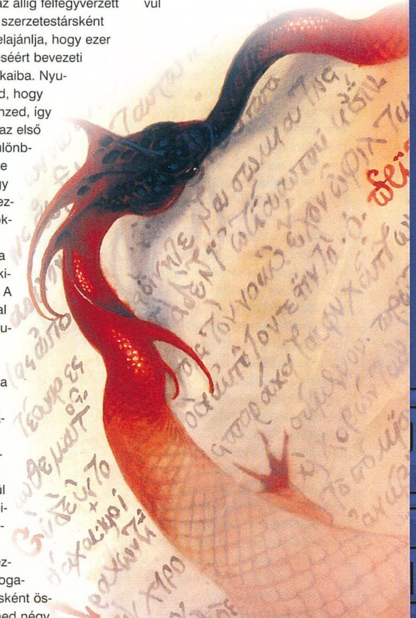
A feladat a kígyóvermek kitisztítása lesz. A kapott kulccsal nyisd ki a kapukat, és ereszkedj le a csatornába, ahol a csúnya szörnyeteg levadászása után magadhoz veheted a később rendkívül hasznosnak bizonyuló kígyószobrot.

Ezután kezdődhet a tisztogatás. Első lépésként össze kell szedned négy majomszobrot. Az egyik a bejárat közelében található; mielőtt rátérnél a Kreughoz vezető lépcsősorra, be kell lépned a másik terem ajtaján. A második a konyhából érhető el, ha a kapcsolóval beindítod a felvonót, és a második emeleten megkeresed a ládáját. A harmadik a négy kapcsolóval kinyitható termek egyikében van, szám szerint az ötödikben. A kombináció az egyes kapukhoz (a kapcsolókat nyugatról keletre számolva):

1. Ki, ki, be, ki.
2. Ki, be, be, ki
3. Ki, ki, be, be
4. Be, be, be, ki
5. Be, ki, be, be
6. Be, be, ki, be

Ja, igen, a kapcsolók aktiválásához egy-egy kígyóérmét kell dobni a nyílásba.

A negyedik szobor megtalálása a legnehezebb, komoly szerencsére van szükség hozzá, mivel valamelyik dilis majom ragadta magához, és rendkívül



gyorsan futkosva ide-oda cipeli a templomban. Készíts be valami távolra ható varázslatot, hogy elcsíphesd, mielőtt elillanna előled.

Ha megvan mind a négy majomszobor, és a kígyóé is, keresd meg a könyvtárat az öt állvánnyal. A középsőre a kígyó kerül, így azonnal elolvashatod a Szolgálók Könyvét, mely utalásokat tartalmaz Naga szellemének megidézésére. Gondolom, azt már nem nehéz kitalálni, hogy a másik négy állvány mire való. :)

A fővarázsló magántermébe lépve fel kell markolnod a varázspálcát, és folytatódhat a felderítés. A börtönblokkban beszélhetsz H'Tarkkal, ha átnyújtod neki a valeiai tolvajmester álkulcsait. (Ha a bejutás gondot okoz, keresd meg az inkvizítort, szórakoztató társalgásban lesz részed.) Tőle tudhatod meg a kígyókirálynő megidézésének módját: Szükséged lesz füstölőre, melyhez az arany kígyószobor talapzatán lévő nyílásba helyezett érme árán juthatsz hozzá, illetve póktejre. Ezt a börtönök közelében lévő sajtolóban tudod előállítani, ha a rácsra helyezett üres üvegcsébe gyűjtöd valamelyik összepréselt pete levét.

Ezzel a két holmival kell megszórnod a hatalmas kígyókapu előtti szénserpenyőt, majd a varázspálcika megsuhogtatásával befejezheted a szertartást. Persze még ez sem elég, csak a tanokat hűen követő papok léphetnek be a legbelsőbb terembe, felelned kell a feltett kérdésekre: serpent charms: servant bows, serpent schemes: servant dreams, serpent sleeps: servant wails, serpent strikes: servant prays. Íme, Xedusa, a főkígyó!

Nem lesz egyszerű levágnod Xedusát, mivel teljesen immúnis a varázslatokra, ő maga viszont előszeretettel változtatja kővé ellenfeleit. A Kerielle-től kapott varázsital segítséget nyújthat, de ez is csak egyszer használható fel, és mindössze rövid időre altatja el a szörnyet, míg te meggyógyítod magad.

Ha sikerül legyőznöd a férget – vagy eléggé gyorsan tudsz futni –, liftek labirintusában találhatod magad, ahol maga a kígyómester várja végzete elérkeztét. Nála van a kulcs Elyssához, a főpapnőhöz, a küldetésed szempontjából elengedhetetlen maszk (ideiglenes) birtokosához. Ő maga nem különösebben kemény ellenfél, ám első piszkos húzásként maga mellé idéz még nyolc papot, akik aztán vad varázslatorgiában próbálnak áldozati bárányt faragni belőled.

Shurugeon kastély

Ez a kastély a papok kedvence lesz, mivel szinte csak élőholtak lakják, s ebből kifolyólag az ördögűző varázslatok

rendkívül jól alkalmazhatók. A fő cél öt elemi gonosz tárgy összegyűjtése lesz, mellyel a D'Soto lelkét fogságban tartó démon hatalma megtörhető. Kapd fel a bejárat közelében a falról a mester kulcsot, aztán indulj el felderíteni a kastélyt!

Az első elem a kovácsműhely kapuját őrző csontváznál van, aki már alig várja, hogy megszabadítsák szenvedéseitől. Küldj be hozzá egy tűzlabdát az ablakon át, így a kapu is kinyílik, és a cucc is a tiéd lesz.

A második abból a szobából érhető el, ahol nyolc lánc lóg az oszlopokon. Ezek egyike nem megfelelő beállítás esetén magától visszaugrik eredeti állásába, ezt kell utoljára hagyni. A feladat: véletlenszerűen próbálkozva állítsd be mind a hét láncot alsó állásba, majd a nyolcadikkal nyisd ki a kaput.

A harmadik tárgy Ardibren, a varázsló birtokában van, ki szintén mestere megmentésén fáradozik. Sajna, mire összefutsz vele, már halálos sebet kap, így kénytelen kiteleportálni a kastély mögötti tisztások egyikére, ahol végre átveheted tőle a gonosz elemet.

A negyedik a csatornarendszerben van Lysandránál, a vámpírnál. Rajtad áll, hogyan szerezd meg, ha gondolod, egyszerűen vágd le szegénykét, de hagyhatod, hogy igyon a véredből, ám ez esetben a kijelölt embered is vámpírrá válik. Bár ez egy ideig mókás lehet, hamarosan idegesítővé válik, hogy nem tudsz varázslattal gyógyítani, és mindig áldozatok után kell járnod, hogy visszanyerd életerőd.

Az utolsó tárgy D'Soto szobájában hever, ahová szintén a csatornákon át juthatsz el.

Mikor mindezt megszerezted, már csak a rituálé elvégzése van hátra. Ehhez be kell jutnod Ardibren dolgozószobájába, és a pentagramma csúcsaira helyezni egy-egy tárgyat, középre pedig a kígyótemplomból hozott maszkot. Ide a titkos ajtóként szolgáló könyvespolc félretolása után juthatsz be, ha megtalálod a fogaskerekeket működésbe hozó kart. (Az pedig a bejárat közelében lévő lifttől nem messze, az első emeleten árválkodó láda alján hever.)

Mikor a varázs megtört, csak sétálj le a trónterembe, nyomd a démon képébe a megmágiázott maszkot, aztán zavard őt vissza a pokol legmélyebb bugyraiba. Végezetül fel kell kapnod D'Soto ládájából Elsera kelméjét, és hősiességedről szóló magyarázata közepette kisétálhatsz a főkapun.

A törp bányák

Mielőtt beléphetnél a Sárkány hegység barlangjaiba, szükséged lesz a törp király különleges páncéljára, hogy a kaput őrző gépszörny ne perzseljen azonnal halálra. (Valójában eddigre már nem sok kárt tenne benned, de a program készítői nem akarták megkönnyíteni a dolgod, így a páncél nélkül láthatatlan fal állja utad.)

Csakhogy már a királyhoz sem egyszerű eljutni, mivel előbb engedélyt kell szerezned tőle, ami enyhén szólva lehetetlen, lévén, ő odabent van, te meg kint. Szerencsére a vadon nyugat-délnyugati részén hever a bérgyilkosok pórul járt ügynöke, ki még mindig markában szorongatja a királyi engedélyt.

A páncél elkészítéséhez sárkányércre lesz szükséged, melyet csakis a keleti járatokban lehet találni. Ám az oda vezető csille kezelőszerkezete megsérült, így előbb ezt kell megjavítanod. A

pótkar a nyugati járat egyik termében hever a földön, ott, ahol a narrátor elkezdi ecsetelni a tárgyak különös elhelyezkedését. Ezen a környéken lehetőséged van átállítani a váltók egyikét, de ezt nem érdemes megtenni, míg nálad nincs az érc, mivel induláskor a helyes útvonal van beállítva. Erre csak akkor lesz szükséged, ha meg szeretnéd tanulni a bérgyilkos foglalkozást.

Szóval, a helyére illesztett pótkart megrántva átroboghatsz a lávalepte öregbányába, ahol a kis buckák két sárkányércet is rejtenek, bár egy is elég a siker eléréséhez. Ezt nyújtsd át a királynak, s hamarosan magadra öltheted a játék egyik legjobb páncélzatát.

Amúgy, ha te is a gyűjtögető típusba tartozol, és megfelelően képzett tolvajjal rendelkezel, megpiszkálhatod kicsit a király koma zsebét, így nem csak a kincstár kulcsához juthatsz hozzá, de csodák csodája, a sárkányércek is a kezedbe pottyannak. Nahát!

Boogre barlangok

Ez a hely északon található, a tavak túlpartján. Nagyon kellemetlen, hogy belépés után a gonosz főboszorka azonnal boogre-rá változtat, ami nem csupán külsődre van rossz hatással, de – bár életerőd másfélszeresére nő – még a varázslataid is idegesítő gyakorisággal fognak besülni.

Szerencsére errefelé nem nehéz érvényesülni, legalábbis, ha már rendelkezel a teleport varázslattal, és betartasz bizonyos sorrendet a történet menetében. Először is keresd meg az arénát, és ugorj be a porondra megküzdeni a hatalmas skorpióval. Sajnos, ez az egyetlen módja, hogy bejuthass a „lakosztályába", és felvedd Grunaxe, a pórul járt szamuráj gyűrűjét. Ezzel kell eljutnod Pris'Kiel'Ahoz a teleport útvesztőn keresztül. (A leggyorsabb útvonal: K-D-K-K-D, ám ha erre mész, nem lesz túl sok lehetőséged összeszedni a ládákból az elengedhetetlen farudakat.)

Ha átadod neki a gyűrűt, elvezet a boogre királynő hálótermébe, ahol a boszorkány javában húzza a lóbőrt. Nem szükséges belekötnöd – bár én tanácsosnak tartom –, elég, ha csak elemeled az állványról a szemet, illetve a feje melletti ládából a szél könyvét.

Ezután a teleporterek helyett a másik utat választva, és a falakon lévő lyukakba betömködve pár karót kimászhatsz valamerre a gödörből. Ha a déli (vagy keleti, sajnos nem emlékszem, merre néz a szoba) oldalt választod, elkerített részre jutsz, ahol a harcos céh küldetésében szereplő kétfejű óriást is megtalálhatod, észak felé pedig simán visszaérsz a bejárathoz. (Akad pár lyuk a falon, melyet nem egyszerű elérni, némelyikhez másik lépcsőt kell bekapcsolni, másokhoz elég csak felugorni kissé. De két karóval bármelyik irányba ki lehet jutni.)

Nos, ha sikerült megtalálnod a bejáratot, ide érdemes elhelyezned a teleport kaput, aztán a kar meghúzása után ugorj le a csapdába. Innét juthatsz el a változatosság kedvéért szintén karóval nyitható börtönbe, ahol Grunaxe szelleme kísért, s a szemhéjhoz, melybe S'Keser'Da gonosz szemét kell behelyezned, hogy megnyíljon az út az átkot feloldó Aku szoborhoz. (Azért előbb használd fel valamely karakterеddel a szem varázserejét, az evil eye képesség megszerzése jó móka.)

Ennyi, lehet távozni.

Sárkány hegység

Az utolsó helyszín, mielőtt magadhoz vehetnéd a Mavin kardot, illetve beléphetnél a harmadik város kapuján.

Bár kicsit feljebb már leírtam, azért megint megemlítem, hogy a kaput őrző bronzsárkányon csak a sárkánypáncélt viselő karakter tud átmenni, pontosabban őt kell vezérnek választani. De ha egyszer bejutottál, és átállítottad a kapcsolót, a továbbiakban szabadon ki-be rohangálhatsz.

Célod három sárkányikon megkeresése lesz, hogy megzavarhasd Erathmedor, az Mavin kard harmadik őrének szendergését.

Az első darabra hamar rákadhatsz az óriás skorpió barlangjában. Innét tovább haladva ismét találkozhatsz a Kígyótemplom előtt megismert holdkórossal, Kollal. Még mindig tiszta dilis a fazon, ne nagyon zavartasd magad, inkább ragadd fel nyugatról, az óriáspókok zugából a kurblit, hogy később, a vízesésnél leereszthesd a hidat.

Így juthatsz el Hephaestushoz, Erathmedor kis barátjához, akitől Kerielle leveléért cserébe pár értéktelen kacatot kaphatsz. Hurrá! :)

Innét is menj tovább, próbáld megtalálni a barlangtavat, benne colanth-tal, a bestiával. Ez kellemes hely, hisz nem elég, hogy megmérkőzhetsz vele, de még a pókfolyosókhoz is átúszhatsz, ahol Taranta királynő és a második ikon várja a hősöket. Sőt, ha már itt jársz, meglátogathatod Urtdalaht, a föld jósát is, kitől megkapod a gyűrűt, mely nagyszerűen alkalmas úttorlaszok elhárítására. (Emlékszel még a két hatalmas, utadat álló kőtömbre? Na, ott kell használnod, hogy magadévá tehesd az utolsó mozaikdarabkát.)

Innét már nem nehéz továbbjutni, csak meg kell keresned a pajzsot, és beleillesztened a hiányzó ikonrészleteket, s máris Erathmedor, a Mavin kard őrzője előtt állsz. Nem érdemes sokat cicózni vele, mert bár nem elpusztíthatatlan, mégis erős ellenfél, ráadásul szükséged van rá, legalábbis a szent szó (Elseramavin) kimondásáig, és D'Soto kelméjének átnyújtásáig, mikor is megnyí-

lik a kapu a hőn áhított fegyver, és a harmadik város felé. Tah dah!

Koponya sziget

A koponya sziget rejti (többek közt) az erő botját, mely egyike annak a két fegyvernek, melyekkel el lehet pusztítani a halhatatlan Cet fáraót. Csakhogy ez pillanatnyilag G'Ezerred'Ra, a szerencsétlen lich birtokában van, és nem igazán kíván megválni tőle. De megbíz vele, hogy keresd meg labirintusában a relikviát, mellyel visszatöltheti a bot megcsappant erejét. (Ah, mielőtt elfelejtem, G'Ezerred'Ra szobájának kulcsa a víz alatti részen, a négy csatorna egyikének végén van, ahol koponyák röpködnek a falból.)

A labirintusban meg kell keresned a termet, melynek vízben álló oszlopához három-három hídrészlet vezet. Itt kell átállítanod a szárnyas kapcsolókat, hogy át tudj vergődni az északi hídon. Errefelé van valahol a szoba, melynek padlóját forró láva borítja, mi több, a fölötte húzódó fémpadlónak megvan az a mókás szokása, hogy időről időre eltűnik a rajta járók lába alól. Ezért aztán vagy mondj magadra lávajáró varázst, vagy gyorsan húzd biztonságba a ládikát, aztán kapd elő belőle élőholt barátod által oly hőn áhított szent relikviát.

No, nem mintha ez elég lenne, hisz a bot feltöltésekor megjelenő Cet rövid úton eltávolítja az útból szegény balekot, akinek épp csak annyi ideje marad, hogy kezedbe nyomja a pálcikáját, mielőtt elutazik a pokol túloldalára.

Anephas sírja

Ahhoz, hogy szembeszállhass a halhatatlanokkal, előbb Anephas, a Védelmező segítségét kell kérned. Kicsit bonyolítja a feladatot, hogy G'Ezerred'Ra bénázásának köszönhetően az illető elhamvadt, de ezen az apró nehézségen ráérsz akkor eltöprengeni, mikor bejutottál a sírboltba. Ugyanis a kaput jókora szfinx őrzi, aki fajtája szokásához híven nyomorult találós kérdésekkel zargatja az embereket. Ezek minden alkalommal változnak, így nem árulhatom el a megoldást (nekem a következő szavak működtek: shadow, rain, death, illetve Kerah és Anephas), de balszerencse esetén bebizonyíthatod, hogy a kard semmivel sem gyengébb fegyver, mint a szavak. Ha megszabadultál a csőrös kutyustól, törd fel a piramis pecsétjét G'Ezerred'Ra varázsbotjával, és készülj fel a hosszas bolyongásra, meg a kemény csatákra.

Az első megszerzendő tárgy az Anephas hamvait tartalmazó urna. Ehhez előbb szükséged lesz a majomhíd kinézetű szoborra, melyet az íriszszerűen kitáruló padlójú szobából nyíló csapdák egyikébe leesve érhetsz el. Ezzel kell elmenned a feltámasztás oltára mögötti terembe, ahol a páviános kép előtti bemélyedésbe helyezve kikapcsolhatod az elforduló lépcsők csapdáját, és felugrándozhatsz az urnáért.

Ám valahogy vissza is kell hozni az életbe az istent, ehhez pedig Isis fényét kell rávetni az oltáron elterülő hamvakra. Keresd meg a szobát, ahol a szkarabeusz formájú kapcsoló található a falon, majd állítsd át, hogy nyugaton megjelenjen a második kar. Ezt lehúzva vissza kell térned az elsőhöz, így nyithatod ki a keleti kaput, mely mögött a sötétség bajnoka már vár rád. Aranyos figura, de lecsapása után nem sokkal megtalálhatod Isis oltárát.

Ugyanott található a ládák egyikében az oltárra helyezendő szobor, mely a víz alatti szentélybe szállító liftet aktiválja, ahol maga Kerah angyal vár rád, hogy megossza veled bölcsességét. Ez ugyan nem sokat ér, de legalább megpróbálhatod bekapcsolni az előtte álló teleportert, melyből rögvest felveheted a prizmaoszlopot. (Különben innét úszhatsz ki a kobold szigetére is, a tolvajmester által hőn áhított talizmánhoz.)

Ezzel a prizmával kell visszatérned a piramisba, s a beeső fénysugár útjába helyezned. Ezután huzigáld addig a mindenfelé található oszlopokat (ugye tisztában vagy vele, hogy van „húzni" ikon?), míg a sugár egyenesen Anephas hamvait tartalmazó oltárra nem esik. A nagyfiú felkel, te pedig szépen kisétálhatsz a hátsó ajtón.

Collasium

Persze a kutatásnak még most sincs vége, előbb le kell merülnöd az elsüllyedt városba, és felhoznod a Cet börtönéül szolgáló erődítmény három kőtábláját. S mivel elsüllyedt városok csakis a tengerfenéken találhatók, nem árt, ha beszerzel pár légzőkészüléket. Ilyen a város kikötőmesterénél kapható, ha előbb hozol neki három rákpáncélt. Csak az a ciki, hogy ezekkel a lényekkel nem egyszerű találkozni, és három páncélból mindössze egy személyre elegendő felszerelés készíthető. Jó gyűjtögetést!

Mikor végre sikerül lemerülnöd a mélybe, be kell úsznod a városba. Ha a jó kaput nyitod ki, hamarosan találkozhatsz Sarelliával, a hableánnyal, ki csöppet félős ugyan, de utána iramodva hamar kifárasztható. Akkor már szóba áll veled, mi több, a bölcshöz vezető utat is megmutatja a csatornán keresztül. Azonban pechére nála található az egyik kulcsként használható kő, melyre később nagy szükséged lesz, ezért vagy el kell lopnod tőle, vagy marad a durvábbik megoldás…

A bölcshöz átúszva újabb információkkal lehetsz gazdagabb, de én többre becsültem a fölötte található könyvár ládájából előbányászott táblát. Innét vissza kell úsznod a bejárathoz, hogy a keleti úton elindulva eljuss a rákketreckig. Nem emlékszem biztosan, míg odáig eljutsz, át kell-e haladnod a forgó szobán, de ha igen, a keleti út az egyik kulcskő fali nyílásba tömködésével nyitható meg.

Tehát, a rákketreceknél fel kell emelned azt a fedőt, mely alatt a padló kilyukadt, hogy leúszva felvehesd a második táblát.

A harmadik táblához a forgó szoba északi részén át juthatsz el, ha a második kulcskövet a keleti kijáratnál használod. Ezután ússz vissza az első kapuhoz, mivel szükséged lesz az ott felhasznált kavicsra. Úszkálj addig, míg a rákok ősanyjától el nem jutsz a csillés szobáig, ahol valamelyik járatban ládára bukkanhatsz, benne a harmadik kulcskővel. Ezzel együtt, ha mindent jól csináltál, összesen kettő van nálad, most kell megkeresned a két lépcsőt, melyek egy-egy kulcslyukhoz vezetnek. Helyezd beléjük a köveket, majd állítsd át a mögöttük található kapcsolókat, és mássz be a harmadik tábláért. Ezzel lényegében minden

fontos feladatot elvégeztél, de ha gondolod, nézz körül a kimaradt területeken, vagy indulj el a végső megmérettetés felé.

Cet erődje

Ha idáig eljutottál, sok tanácsra már nem lesz szükséged, mivel a hely legnagyobb nehézségét az agyonbonyolított térkép jelenti. Miközben felderíted a területet, állj meg a szentelt vizes medencénél, és töltsd meg belőle valamelyik üres üvegedet, hogy ne később kelljen visszajönnöd, mikor Kerah bolond mód megpróbál szembeszállni Cettel.

G'ezerred'Ra előtt fogod megtalálni a sötét lángot, mely a végső győzelmed kulcsa. Merítsd bele a Mavin kardot, és a lich-től kapott erő botját, így végre sikerül valódi fegyverekre szert tenned, melyekkel legyőzheted a halhatatlan fáraót.

Aztán már csak a két bajnokot, Sathiust és Almanont kell levadásznod, hogy a kulcsukkal kinyithasd Cet kapuját, és íme, máris ott állsz a gonosz előtt, ki kezdetben erővel, majd mézes-mázos szavakkal próbálja megtörni ellenállásod.

Csapd le, vagy állj az oldalára, aztán élvezd a befejezést, és ha kedved tartja, kezdd az egészet elölről – zen mesterekkel a csapatodban.

KINEVEZÉSEK

Valeia

Harcos céh

1. Mon The Sculz: Semmi különös, mindössze ki kell menned a szabadba, ahol előbb-utóbb belebotlasz a bolond tolvajba, aki azt képzelte, büntetlenül ellophatja a mestered aranyát. Mutasd meg neki, mily szerencse, hogy a túlvilágon nincs szüksége földi javakra.

2. A varangy falu: Ezt a küldetést érdemes összekötni a papok első feladatával, mivel egyazon személlyel kell beszélned a megkezdéséhez. Amúgy nem sok a teendőd, mindössze be kell hatolnod a faluba, hogy megtudd, miért olyan idegesek manapság a lakosok. Két módot választhatsz: vagy megölsz mindenkit (nem ajánlatos), vagy bemondod a jelszót a kapuőrnél (Ukabu), melyet a Nimfa tó környékén mászkáló Mekdawától tudhatsz meg.

3. Mastus kardja: Mastus kardját a hősök termében veheted fel, mikor kifelé jössz a kriptából. Ez a rész már nem nagy szám, csak oda kell eljutni valahogy. (Lásd: A kripta.)

Varázsló céh

1. Scabban: Mivel a főmágus rég hallott kedvenc tanítványáról, Scabbanról, téged bíz meg megkeresésével. A fickó a kriptában sínylődik, s félresikerült varázslata ellenére világhódító terveket dédelget. Teljesen mindegy, életben hagyod-e, vagy meggyorsítod az idő munkáját, a díj mindenképp a tiéd.

2. Terik Teporn: Ki tudja, miért zavarja a varázslókat, ha gonosz kígyópapok térítgetik az átlagembereket, mindenesetre megunták működésüket, és megbíznak leghatékonyabb ügynökük kiiktatásával. Vele az Ishad N'ha felé vezető úton találkozhatsz, miután a kriptából kilépve áthaladást nyersz a jósok barlangján.

3. Orb of clarity: Ez már mágushoz méltóbb küldetés, nagy hatalmú varázstárgyat kell megszerezned. A gömböt Harespia őrzi a cigánytáborban, és csak a hírhedt Serpent Wandért cserébe hajlandó átadni. Azt viszont csak később szerezheted meg, és szükséged is lesz rá szellemidéző rituáléd során. (Lásd: A Kígyótemplom.)

Pap céh

1. Mekdawa varázsitala: Gyógyítókhoz méltón első feladatod a varangyembereket kikúráló gyógyszerek leszállítása lesz Mekdawához, a Nimfa tó partjára. Sajna a fickó meglehetősen izgága, szeret rohangálni, ezért többször kell próbálkoznod, míg sikerült a kezébe nyomnod az üvegcsét, de aztán már csak vissza kell térned a gratulációkért.

2. Az adomány: A követő küldetés sokkal egyszerűbb, ötszáz aranyat kell a templomnak adományoznod. Persze ennek összegyűjtése sem apróság, de a kriptából szerzett pár varázstárgy eladása megoldhatja gondjaidat.

3. Ring of Saints: Ha a mágusok varázstárgyak után kajtatnak, a papok szent ereklyéket gyűjtögetnek. A kriptában találhatod meg kedvenc gyűrűjük, ha a F'Lokis Rához vezető lift tetejére állva felmész a titkos szobába. Az ékszer az asztal alatt hever az őt hazaszállító futárra várva.

Egyéb küldetések

A koponyák: A falu polgármestere különös hobbinak hódol, élőholtak koponyáit gyűjti. Minden ötödik leszállított darab után némi tapasztalati ponttal, illetve ötven arannyal jutalmaz.

A csomag: Ugyanez a polgármester lustaságának köszönhetően már hónapok óta nem adta vissza Ishad N'ha vezetőjétől kölcsön kért olvasmányait. Miután a jósok átengednek a barlangjukon, te megteheted helyette az utat, elvégre amúgy is arra kellene menned, miért ne gyűjthetnél be kétszázötven aranyat is.

A troll: Miután kivívtad magadnak a helyiek elismerését, a polgármester megbíz egy utolsó feladattal: le kell csapnod a környéket rettegésben tartó troll vezért. Nem tudom, miért fél annyira, a kis picuri nem tűnt túl nagy falatnak. :)

Kerielle: Nagy a malomnál bóklászó leány bánata, a kriptába belopakodó kedvese úgy döntött, csatlakozik annak lakóihoz, és nem tért vissza az élők világába. Kerielle – igazi nő lévén – mégsem a szeretőjét siratja, hanem értékes nyakékét, melyet magával vitt. A kripta bejáratának közelében, az alsó zárt ajtó mögötti ládában található cuccért cserébe hajlandó felajánlani varázsfőzetét, mellyel rövid álom bocsátható a kígyótemplomban lakozó fenevad szemére.

A totem: A varangyemberek bosszúságát gonosz szellemek okozzák, kik szent totemjüket megszállva birtokukba kerítették a harcosok elméjét. Miután Ekbun keresztül eljutsz Shinwikihez, a sámánhoz, neki is meg kell említened a jelszót (Ukabu), hogy megnyissa a szent föld felé vezető utat. Légy óvatos, mikor megközelíted az oszlopot, a rád támadó négy szellem azonnal idegesítő gázfelhőket köpköd feléd, és egyáltalán, szívesebben vennék, ha helyettük te távoznál el az élők sorából. Ha mégis sikerülne legyőznöd őket, ne felejtsd el megérinteni az oszlopot, mivel ily módon minden egyes embered öt-öt élet-

erőponttal gazdagodhat, ráadásul még a sámán is felajánlja kedvenc dárdáját, megspékelve pár aranyérmével.

Ishad N'ha
Harcos céh

1. Gliebot megszabadítása: A második városban már nem gyerekeknek kitalált feladatok várnak rád, veszedelmes helyekre kell eljutnod, hogy teljesíthesd őket. Elsőként Shurugeon kastélyban kell elpusztítanod a véletlenül e világban ragadt Gliebot szellemét. Én valamelyik csigalépcsőn találtam meg őt, de előfordulhat, hogy néha elmászkál.

2. A meghívó: A harcos főnök régóta szeretné magához csábítani a zömök törp őröket, de eddig nem sikerült felvennie velük a kapcsolatot. Csak vigyél el nekik pár meghívót, aztán a munka végeztével térj haza.

3. A kétfejű óriás: A boogre barlangok túloldalán lakik Doshi-Gin, aki ellopta a főnök kedvenc lámpását. Ekkora bűntett nem maradhat megtorlatlanul, keresd meg a fickót, és küldd át egy jobb világba. Azért azt megjegyezném, hogy a lámpás egyike a legjobb varázstárgyaknak, ha használod valamely embereden, a megjelenő dzsinntől különféle okosságokat kérhetsz. Például varázserejű fegyvert, páncélt, a tulajdonságaid növelését, de akár az Arms of Argus képességre is szert tehetsz.

Varázsló céh

1. A varázstárgy: A főmágus sem kis feladattal indít, Ardibren babáját kell megszerezned. Nem tudom, minek gyűjt játékokat, nem is az én feladatom ennek kiderítése, csak szerezd meg a Shurugeon kastélyi dolgozószoba környékén elrejtett kacatot. A szoba pár könyvespolc mögött található, melyeket a ládák egyikében kallódó kurblival mozdíthatsz el a helyükről.

2. Aku szobra: Másodjára a boogre barlangban elrejtett szobrot kell megkeresned, hogy jó legyél a főnöknél. Ez a bejárattól nem messze található, de beletelik némi időbe, míg megcsodálhatod, mivel előbb el kell lopnod a főboszorka szemét. (Lásd: Boogre barlangok.)

3. A colanth szem: Dragon Spire tavának mélyén él a hatalmas vízi kígyó, kinek pillantása képes kővé dermeszteni az embereket. A hatalommániás mágusvezér ezt a csodát kívánja megkaparintani, mielőtt elintézné a hatodik kinevezésedet.

Pap céh

1. Naga: Ha két társa öngyilkos küldetésekkel indított, a főpap sem akar lemaradni, ő maga a kígyóisten, Xedusa megöletését tűzi ki célul. Jó vicc, de azért érdemes megpróbálkozni vele. (Lásd: A Kígyótemplom.)

2. Galian nyomában: Az előző feladathoz képest Galian hollétének kiderítése már nem is tűnik olyan nagy dolognak, hisz csupán a Shurugeon kastélyban a mester kulcsának közelébe kell jutnod, ahol megtalálhatod a feljegyzéseket, melyek menekülése körülményeiről szólnak. Nem sok, de a semminél azért mégiscsak több.

3. A zarándok: Utolsó feladatod Jathil, a zarándok megsegítése lesz. Szerencsétlen fickó évek óta keresi ősei sírját, de valahogy senkinek nem jutott eszébe felvilágosítani, hogy a legutóbbi árvíz óta nem létezik ilyen hely. Ha elviszed neki a rendfőnök levelét, nem csupán a céh néz majd rád jobb szemmel, de még a fickó is megtanít egy s mást a varázslásról.

Tolvaj céh

1. Serpent Coin: A zsebmetszők főnöke rendes fickó, félistenek megöletése helyett megelégszik fejenként tíz-tíz kígyóérmével, melyekhez a gonosz papok hátba böködésével lehet hozzájutni.

2. Ardibren naplója: Másodjára azért már jobban megerőlteti magát, Ardibren naplóját kéri tőled, mely valahol Shurugeon kastélyban kallódik, pontosabban... elfelejtettem, merre, de azt hiszem, a dolgozószoba, vagy a nyolckapcsolós terem közelében lehetett.

3. A vadkan karperece: Hát... ciki, de akárcsak a napló pontos helye, a karperecé is teljesen kiment a fejemből. Csak tippelni tudok, hogy valahol a Sárkány hegység túloldalán érdemes keresni.

Harcművész céh

1. Torin bosszúja: Az összes céhvezér közül a sensei bizonyul a legrendesebbnek, megkér, vigyél el pár nyílvesszőt Torinnak a Sárkány hegység lábához. Azért ez sem fenékig tejfel, mivel útközben beleszaladhatsz pár halálos szörnyetegbe, de eközben legalább kazamaták sötétje helyett élvezheted a verőfényes napsütést.

2. Gunaxe: Másodjára a híres szamuráj, Grunaxe nyomába kell eredned, hogy megtudd, mi történt vele évekkel ezelőtti eltűnése óta. Őt északon, a boogre barlangokban fogod megtalálni, pontosabban a szellemét. Különben mókás hely az, majd meglátod, miért. :) (Lásd: Boogre barlangok)

3. Shrew Chishi: Végezetül a harcművészek nagytiszteletű uralkodóját kell megmentened a gonosz bérgyilkosoktól. Ugorj el a boogre barlangtól nyugatra található kis tisztásra, hogy megakadályozd a merényletet.

Egyéb küldetések

A vérfarkas: A helyi polgármesternek is megvan a maga nemezise, őt a farkasemberek hozzák ki a sodrából. Szerencsére már csak egy maradt a környéken, aki délnyugaton, a törp bányákhoz vezető út környékén szokott vadászni. Mit mondjak, mókásan fest a farmernadrágjában, de azért nem érdemes félvállról venni a harcot.

A bronzszörny: A polgármester másik mániája a technikai haladás visszaszorítása. Példának okáért ki nem állhatja azt a bronzszörnyet, mely a sárkánybarlang bejáratánál perzseli hamuvá az óvatlan utazókat. (Lásd: Sárkány hegység.)

Brahmar: A városatya utolsó kívánsága Brahmar, a bandita király trónfosztása. Vele jó soká futhatsz össze, miután kijutottál a Sárkány hegység barlangjaiból, és büszkén lépdelsz Brimloch Roon városa felé.

Hephaestus levele: Ishad N'ha közelében él Erzebette, Hephaestus és Erathmedor barátnője. Rég hallott már kedveseiről, ezért rád bízza levelét, dobd be a Sárkány hegység bejáratánál lévő postaládába.

Brimloch Roon
Harcos céh

1. Argothius: Nem tudom, miért ilyen szerencsétlenek a harcos céhek vezetői, de folyton ellopnak tőlük valamit. Ez alkalommal a városi kikötőtől kicsit északabbra letáborozott kentaurvezér nyúlta le a kovácsmester kedvenc sisakját, melyet jogos tulajdonosa örömmel kapna vissza.

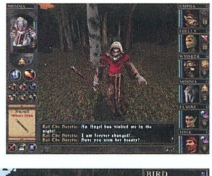
2. Goshin: Akárcsak anno Doshi-Gin, öccse is mások által megszerzett javak elorzásával keresi kenyerét. Mostanában költözött a Koponya szigeten álló kastély kazamatáiba, s magával vitte a harcosok varázserejű pajzsát. Hozzá G'Ezerred'Ra kulcsával juthatsz el, miközben a négy függőhidat próbálod rendbe tenni. (Lásd: Koponya sziget.)

3. Ramakamil: Harmadjára nagy öröm éri a harcos céh vezetőjét, mivel végre borsot törhet a varázslók orra alá. Ugyanis egyik legígéretesebb tanítványuk begolyózott, és elkezdte felperzselni a kobold sziget erdőit. Mivel a mágusok tehetetlennek bizonyultak, téged kér meg, végezd el helyettük a piszkos munkát.

Varázsló céh

1. A vámpírok: Szokás szerint a varázslók kapják a legnehezebb küldetést, Mada Mabbing, a vámpírúrnő elpusztítását. Nem igazán maga a tevékenység nehéz, inkább eljutni hozzá, mivel előbb meg kell szerezned G'Ezerred'Ra botját, hogy a labirintusban a zárra kattintva kinyithasd az ajtót. (Lásd: Koponya sziget.)

2. A magok: Kísérletek, mindig csak kísérletek. A főnök most



épp élő fa magvait próbálja felhajtatni, de persze fogalma sincs, hol lehet ehhez hozzájutni. Nos, az északi szigetek egyikén találkozhatsz ugyan Oakenmirrel, az enttel de nem illendő öreg növényeket bántani, inkább várd meg, míg eljutsz Cet fáraó piramisához, a gonosz fák ott várnak majd rád az úton.

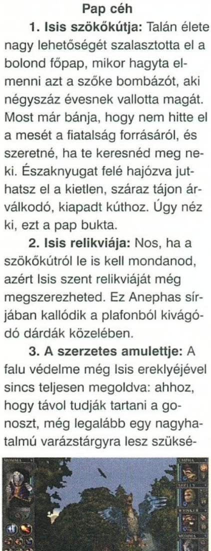
3. A pecsét: Jó esélyed van rá, hogy ezzel a küldetéssel soha nem fogsz találkozni, mivel előbb fogod teljesíteni, mint hogy megkaphatnád. Elvileg az utolsó feladatod az Anaphas sírját védő pecsét feltörése lenne, de ezt sajna csak az élő fa magvainak új játékba történő átimportálása esetén lehet időben véghezvinni.

Pap céh

1. Isis szökőkútja: Talán élete nagy lehetőségét szalasztotta el a bolond főpap, mikor hagyta elmenni azt a szőke bombázót, aki négyszáz évesnek vallotta magát. Most már bánja, hogy nem hitte el a mesét a fiatalság forrásáról, és szeretné, ha te keresnéd meg neki. Északnyugat felé hajózva juthatsz el a kietlen, száraz tájon árválkodó, kiapadt kúthoz. Úgy néz ki, ezt a pap bukta.

2. Isis relikviája: Nos, ha a szökőkútról le is kell mondanod, azért Isis szent relikviáját még megszerezheted. Ez Anephas sírjában kallódik a plafonból kivágódó dárdák közelében.

3. A szerzetes amulettje: A falu védelme még Isis ereklyéjével sincs teljesen megoldva: ahhoz, hogy távol tudják tartani a gonoszt, még legalább egy nagyhatalmú varázstárgyra lesz szükségük. A Homok szigetén, Cet fáraó börtönétől keletre található Monk's Ward elégnek bizonyulna, ha akadna olyan kalandozó, aki elég őrült, hogy behatoljon a területre, és elég ügyes is, hogy feltörje a mestertolvajoknak is komoly kihívást jelentő zárat.



Tolvaj céh

1. Talrik keze: Talrik, a kalóz a környék habókosa. Hiába, hogy hajója évtizedekkel ezelőtt zátonyra futott, még mindig arról álmodozik, hogyan fog ismét tengerre szállni, hogy megkeresse és legyőzze hírhedt ellenfelét, Bloodbeardöt. Addig is, míg ezt megteheti, időnként ellátogat a városba, hogy kampókezét megéleztesse. A tolvajvezér most készült el a munkával, és rendkívül hálás lenne, ha inkább te szállítanád le helyette. (Légy óvatos, mikor megközelíted Talrik szigetét, te is könnyen ott ragadhatsz hajóddal, aztán úszhatsz hazáig.)

2. A kobold kincs: Kinek juthatna eszébe mesebeli manók kincsét hajkurászni, ha nem a tolvajcéh vezetőjének? Megbíz vele, derítsd ki az igazságot a legendáról, és ha módodban áll, hozz bizonyítékot a kincs létezéséről. Bár a leprechaunnal már az északi területek egyikén összefuthatsz, a rejtekhelyét csak Anephas piramisából kilépve találhatod meg, mikor először beszélsz Kerah angyallal. (Lásd: Anephas sírja.) Innét kell elhoznod a szerencsehozó talizmánt, mely, megjegyzem, nem is olyan rossz holmi, érdemes lehet megfontolni a megtartását.

Harcművész céh

1. A meggyalázott szentély: Anephas sírjában megjelent a gonosz, és megszentségtelenítette Isis oltárát. Miközben az odavezető kapcsolókkal küzdesz, valamelyik ajtó mögött szembetalálod magad a sötétség harcosával, akit érdemes rövid úton bevezeti a fény birodalmába.

2. Bloodbeard: A szösz tudja, egyetlen vacak kalózvezér mi kellemetlenséget okozhat a legerősebb harcművészeknek, mindenesetre következő feladatod Bloodbeard kapitány eltüntetése lesz. Őt a Homok szigetén találhatod meg, közvetlenül, miután kiléptél Anephas piramisából.

3. A Kő Kardja: Ez már szamurájhoz méltóbb feladat, meg kell keresned az ősök szent kardját, mely a Homok szigetének északkeleti részén kallódik jókora sziklába szúrva.

Egyéb küldetések

Gineleg: A polgármesternek is meggyűlt a baja a kentaurokkal, neki személy szerint Gineleg ellen van kifogása. Mi más lehetne a gondok elsimításának módja, mint hogy utazz el a kobold szigetére, és öld meg az akadékoskodó lóembert?

Talrik kincse: A bolond kalóz nem csak bosszúra áhítozik, de elveszett kincsének visszaszerzése is fent van a listáján. Szerencsére eléggé régóta álldogál már a napon, hogy agylágyulást kapjon, egy hosszúfog-bőrért cserébe hajlandó elárulni, hol keresheted arannyal telt ládikáját. (Előfordulhat, hogy nem fogadja el tőled a bőrt, ekkor álldogálj előtte egy ideig, hátha mégis megérti, mit akarsz, vagy lopj ki valamit a zsebéből, és próbálkozz újra.)

A háromfejű hidra: A polgármester végre igazi mókával szolgál: a nyápic Gineleg után jókora szörnyeteggel kell szembeszállnod. Nem elég, hogy a bestia életerő-túltengésben szenved, de három fejének egyike előszeretettel fagyasztja meg a kalandozókat, a másik pedig mérget fröcsögtet képükbe. Aranyos. (Ja, a Cet fáraó sírja felé vezető úton találhatod meg a kis drágát.)

A vámpírok megmentése: Koponya sziget csatornáiban sínylődik Adrianna, és vámpír kompániája. Ki tudja, mióta élnek már ott patkányvért szopogatva, talán több száz év is eltelt azóta, hogy a számukra halálos víz ellepte járataikat. Egy módon menekülhetnek csak meg, a Scroll of Banishing által, melyet Mada Mabbing őriz ládikájában. Segítségedért cserébe boldogan bevezetnek az élőholtak újszerű világába (erősen javaslom ennek elutasítását), illetve megjutalmaznak a lich könyvtárából nyíló kincstár kulcsával vagy a vámpírizmus gyűrűjével, mely nagyszerű eszköz lenne, ha egy kellemetlen bug következtében nem fagyna le a program, valahányszor valaki viselni akarja, illetve átlép vele valamely város kapuján. Marad tehát a kulcs, legalább nem kell majd megbütykölnöd a zárat.

Ja, és ha a leendő áldozatok miatt aggódnál, megnyugtatásul közlöm, a varázslat nem működik, így szegény lányok még jó ideig kénytelenek lesznek folytatni szűkös diétájukat.

G'Ezerred'Ra szíve: A félresikerült Koponya szigeti akciót követően megjelenő Cet fáraó végképp megelégelte engedetlen szolgája viselkedését, mivel kitépte szívét a mellébõl, és sötét oltárára helyezte. A szerencsétlen lich addig nem nyerhet megváltást, míg hiányzó szerve el nem hamvad a sötét lángokban, de bilincsei megakadályozzák benne, hogy elinduljon felderíteni a környéket.

Almanon, az egyik bajnok szobájából juthatsz el az oltárhoz, ha az ott nyíló gödrön át leveted magad az amúgy elérhetetlen oszlopra, s felliftezel a tetőre.

Bird
bird@vogel.hu

GRAND PRIX 3 BEÁLLÍTÁSOK II.

Legutóbb ott hagytam abba, hogy a jó időeredmény elérésének négy feltétele van: 1. Egyedi beállítás, 2. Irányítás módja, 3. Megfelelő vezetési technika, 4. Helyes taktika megválasztása. Az egyedi beállítás elkészítését az előző számban részletesen kitárgyaltuk (aki esetleg lemaradt róla, az lapozza fel a PC GURU 2000/12-es számát, érdemes), most következzen a többi három.

IRÁNYÍTÁS MÓDJA

Egyáltalán nem mindegy, hogy mivel játszol: kormánnyal (esetleg joystick) vagy a billentyűzettel. Azonos beállítás használata esetén ugyanis kormánnyal kb. 1,5 másodperccel gyorsabb köröket lehet futni (persze sok gyakorlás kell hozzá, mert eleinte még a billentyűzettel elért időtől is jócskán el fogsz maradni). Ennek a magyarázata nagyon egyszerű. Kormány esetén te tudod megválasztani a kanyarodás ívét, továbbá a gázt és a féket jobban tudod adagolni. Nézzük az elsőt. Kanyarodáskor tulajdonképpen akkor és úgy fordulsz, ahogyan akarsz, a gép nem kontárkodik bele a vezetésedbe (az F8-at, a kanyarodást segítő funkciót ki kell kapcsolni). Billentyű esetén ezt nem tudod megtenni, ha kell, ha nem, a gép bele fog szólni az irányításba. (Ezt sokan nem veszik jó néven, mondván, minek kellett ezt beépíteni a játékba, saját magam szeretném irányítani az autót. Szerintem ebben van is valami. Ez a segítség az elődben, az F1GP2-ben is létezett már, igaz, nem ilyen drasztikusan, és nem volt külön jelezve.) Ráadásul kanyarodáskor csak egy bizonyos íven tudsz fordulni, mintegy végighúz a fordulóban. A gázt és a féket pedig szerintem nem kell különösebben ragozni, hiszen egyértelmű, hogy a pedálokkal precízen tudod szabályozni őket, míg billentyű esetén vagy 100%-osan nyomod, vagy sehogyan sem, köztes átmenet nincsen. Számtalan olyan kanyar van, ahol fél, vagy esetleg csak negyed gázzal lehet haladni, billentyűvel ezt viszont nem tudod megtenni, legfeljebb csak szakaszosan gyorsíthatsz (többszöri gázelvétellel), ezzel pedig rengeteg időt vesztesz. Lassításkor minden körülmények között kerülni kell a kerekek blokkolását, apró-kat fékezzél, és ha mégis megcsúszik, azonnal engedd fel.

Tudom, nem mindenki engedheti meg magának, hogy kormánya legyen. Nekik is van alternatíva. Ki kell kapcsolni az F7-et (gázadási segítség). Sok-sok gyakorlással nagyjából 1 másodperccel gyorsabb köröket tudsz futni, mint az F7 használatával. Annyi a titka, hogy gyorsításkor nem szabad egyszerre sok gázt adni (tehát folyamatosan nyomva tartani az „A" billentyűt), hanem szakaszosan, rövid gázadással kell menni. (Az előző és a mostani CD-n is találtok ilyen hotlapokat minden pályára.) Kanyarból kijövet az autó így sokkal jobban gyorsul. Ha így vezetsz, akkor érdemes keményebbre állítani a felfüggesztést! Belátom, kicsit idegőrlő minden kanyart így teljesíteni, és többé-kevésbé a versenyzés hangulata is elveszik ebben a formában, szóval csak igazi fanatikusoknak ajánlom ezt a módszert, azoknak, akik vállalják a nehézségeit, és akiknek számít az a néhány tized mínusz körönként. A többség nyugodtan használja az „F7-es vezetést", hiszen lassan kezd összeállni az a tudás-háttér, amellyel nyugodtan fel lehet venni a versenyt Schumacherrel és a többiekkel. Már csak két tényező van hátra, és ebből az egyik a

VEZETÉSI TECHNIKA

Tegyük fel, megvan a tuti beállításod, kitapasztaltad a kormány vagy a billentyűzetes irányítás sajátosságait, nos, ekkor jön a pályák ismerete. Ha álmodból felkeltenek, és gondolatban végig tudsz menni bármelyik pályán (de nemcsak a kanyarok egymásutániságát tudod felsorolni, hanem az aktuális sebességi fokozatokat, továbbá a gázadás és fékezés intenzitását is!), akkor el lehet mondani, hogy ismered a pályát. Ha viszont esetleg most kezded az ismerkedést a versenyhelyszínekkel, akkor ajánlom figyelmedbe az alábbi sorokat, ahol nagyon röviden összefoglaltam az érdekességeket (az előző számban megjelent setup táblázat értékeinek használata esetén).

A pályákat három kategóriába lehet sorolni: 1. Lassú, 2. Közepesen gyors, 3. Szupergyors.

Melbourne (2. kategória): sok 1-es sebességi fokozatú kanyar, de becsapósak, mert jelentősen különböznek egymástól, az egyik lassabb, a másik pörgősebb. Mindegyikben más féktávot kell venni (valahol a 100-as tábla, máshol jóval utána).

Interlagos (2.): ez a pálya eszi a gumit (versenykor lehet jelentősége), és 1 egységnyi benzin nem elég 1 körre. Ilyenkor azt kell tenni, hogy edzésen felveszel 3 egységnyi üzemanyagot, a felvezető körben kikapcsolod az F2-t (automata váltó), felváltasz 6-ba, és szép lassan körbemész ebben a sebességi fokozatban (mert ugye a fordulatszám minél alacsonyabb, annál kisebb a fogyasztás – nagyon leegyszerűsítve). A célvonalon való áthaladáskor a benzin szinted kb. 2,3 lesz, és ez pont elég lesz két gyors körre. A lassú kanyarok bemenete általában ívelt, de megfelelő leszorító erő esetén ez nem okozhat gondot.

Buenos Aires (1.): a „Miki egér pálya". Itt is F2 ki, és úgy körbemenni. Semmi különlegesség nincs benne (talán nem véletlenül került ki a versenynaptárból), hacsak az nem, hogy a kanyar előjelző táblák majdnem mindenhol hiányoznak (300-200-100-túlmentél), ezért más fogódzkodókat kell keresni (reklámtáblák, útfestések stb.).

Imola (2.): a két első lassítót nagy tempóban lehet venni, csak teljes mértékben kell használni a szegélyköveket. A pálya közepén lévő sikánt pedig nem szabad átugratni, lassan menjél bele (egészen vissza 1-es fokozatig), ezután folyamatos gyorsítással tudod magad mögött hagyni.

Barcelona (2.): F2 ki. A szegélykövek használata fontos, és a beállítás készítésekor inkább erre legyél tekintettel, mint a sodrós kanyarokra (tehát használjál lágy felfüggesztést).

Monte-Carlo (1.): a világbajnoki sorozat leglassabb pályája. F2 ki. A lassú kanyarok miatt a lágy felfüggesztés javasolt. A "pálmafás kanyart" legfeljebb 50-60-nal tudod teljesíteni. A tengerparton lévő bal-jobb kombináció nagyon lendületes, menj rá a szegélykövekre, és 4-esben, fékezés nélkül, csak gázelvétellel vedd.

Montreal (2.): a váltóáttétel megválasztásával lehetnek gondok, mert a 6. fokozatot csak a célegyenes előtti hosszú egyenesben lehet használni, a pálya többi részén csak 5-ig lehet felkapcsolni. A célegyenenesre ráfordító sikánban ne sajnáld a gázt, a fal mellett le van betonozva, nem baj, ha egy kicsit kicsúszol, ezzel is nagyobb lesz a kanyarsebesség, és nagyobb lendülettel tudsz kigyorsítani. Persze illik néhány centi távolságot tartani a faltól, ne-

hogy úgy járjál, mint a 4 világbajnok, akik egy hétvége során ugyanitt törték össze a kocsijukat.

Magny Cours (2.): ezen a pályán kompromisszumokat kell kötni. Viszonylag erősen kell használni a szegélyköveket a gyors S-kanyarokban, ezért lágy felfüggesztést érdemes alkalmazni, viszont sok sodrós kanyar is van, ezekre pedig keményebb lökésgátlók és rugók kellenek, hogy a kocsi oldalirányba ne nagyon csússzon. A pálya 2/3-ánál a lefelé menő jobbbal kanyart simán, csak gázelvétellel is lehet teljesíteni.

Silverstone (3.): a célegyenes utáni jobbos kanyar előtt a lehető legjobban balra kell húzódni, és onnan ráfordítani teljes gázzal, mert ilyenkor nem kell visszaváltani 5-be, és a kanyarsebességed nagyobb lesz.

A1-Ring (2.): ezt a pályát döntött kanyarok jellemzik, tehát az átlagosnál nagyobb sebességgel lehet bezúdulni a fordulókba (később kell fékezni, a begyakorolt féktávok itt nem mérvadók). Szinte az összes kanyarban kell használni a szegélyköveket.

Hockenheim (3.): gyors egyenesek – lassú kanyarok. A hátsó szárnyat 2-re raktam, így ugyan a végsebességem (345-346 km/h) 5-tel kisebb lett, de a tapadás megnőtt a kanyarokban, és az időeredményt ez sokkal jobban befolyásolja. A második sikánból folyamatosan, teljes gázzal kell kigyorsítani; ha balra kicsúszol a fűre, akkor a beállítás rossz.

Hungaroring (1.): F2 ki és így megtenni a felvezető kört. A pálya felső részén az S-kanyarból kijövet le lehet vágni az ívet. A lejtős részen szintén (ahol az autók mindig ráhordják a homokot a pályára), csak minimális lassítás szükséges.

Spa (3.): a pálya egyetlen kritikus pontja a "buszmegálló". A célegyenesre való ráforduláskor itt a második kanyarkombináción teljes gázzal át kell száguldani (rengeteg időt lehet azzal nyerni, ha nem lassítasz le). Viszont nagy az esélye, hogy a falnak vágod az autót, ezért ezt inkább csak edzésen gyakorold, versenyen jobb a biztonság. Az a legjobb, ha a jobb első kereked érinti a jobb oldali szegélykő belső szélét, így lehet a legbiztonságosabban átjutni rajta. A pálya híressége, az Eau Rouge számítógépen egyáltalán nem veszélyes, nem kell attól félned, hogy úgy jársz, mint szegény Jacques Villeneuve. Full gázzal gond nélkül át lehet rajta menni.

Monza (3.): szerintem főleg ezt a pályát ismeri mindenki. A második kanyarkombinációban (bal-jobb) a jobbos részt nyugodtan levághatod (persze ésszerű határokon belül), az autó nem fog sérülni.

Nürburgring (2.): a döntött kanyarok itt is nagyobb kanyarsebességet tesznek lehetővé. Sok kanyar előtt a táblák hiányoznak, ezért másfajta tájékozódási pontokat kell keresned (például a pálya 2/3-ánál lévő hosszú egyenesben akkor szoktam fékezni, mikor a szemem sarkából már nem látom a jobb oldalon lévő utolsó reklámtáblát). Az időközben megjelent patch (1.13) viszont minden kanyart ellát táblával.

Suzuka (3.): a pálya első harmadában található kanyarkombinációban az ideális ív követése nagyon fontos, mert ha csak kicsit letérsz róla, elrontottad az egészet. A hosszú egyenes előtti két balos forduló teljesítéséhez a kanyarban kell visszaváltani (automata váltó használatakor elég csak a gázelvétel, fékezni nem kell), az egyenes után az éles balkanyarba szintén csak gázelvétellel kell befordulni. Sodródni fogsz kifelé, de a szegélykő megfog.

Persze ez csak elmélet, az az igazi, ha kiválasztod valamelyik pályát, betöltöd a setupot, és gyorsan lefutsz vagy ezer kört... Meg néhány tucat 100%-os versenyt... Minden kanyar maximális sebességét ki kell tapasztalni. Tudok ajánlani egy nagy segítséget: a CD-n lévő Autószimulátor rovatban letölthettek hotlapokat, és ezek alapján megnézhetitek, hogy egy-egy kanyarnak mi a határa.

Segítség lehet továbbá az F6 használata: jelzi az ajánlott sebességi fokozatot. A játék annyira intelligens, hogy tekintettel van a használt beállításra, tehát annak függvényében írja ki a fokozatot. Majdnem profi, az összes pályát figyelembe véve csak egy-egy kanyarban becsüli alá a képességeinket.

Most már csak a helyes

TAKTIKA MEGVÁLASZTÁSA

van hátra. Az autó teljesítményében nincs különbség abban a tekintetben, hogy milyen edzésen mész (és saját autó használatakor minden autó egyforma erős, tehát a Minardi ugyanolyan gyors, mint a Ferrari). Ezt azért kell hangsúlyozni, mert az F1GP2-ben eltérés volt ezen a téren, ugyanis időmérő edzésen 790 LE, szabadedzésen illetve versenyen 780 LE volt a saját autó ereje. Ennélfogva szabadedzésen meg sem tudta az ember közelíteni az időmérőn futott idejét. A GP3 esetében nincs ilyen, az autó minden szituációban egyforma erős. Edzésen 3 egységnyi benzint vegyél fel, és a

Soft Dry gumit válaszd (persze csak akkor, ha az aszfalt teljesen száraz, de mondjuk, hogy az, hiszen ilyen körülmények között lehet elérni a legjobb időeredményt). A felvezető körben 180-200-zal kocogjál körbe úgy, hogy az autó alja ne érjen le (a műszerfal jobb oldalán az autóikon villogó sárga csíkkal jelzi, ha leért). Az előző szám táblázatában ugyanis a setup úgy készült, hogy az autó alja legfeljebb két gyors kört bír ki. Azért érdemes a lehető legalacsonyabbra tenni, hogy a kanyarokban minél jobban "ragadjon" az aszfalthoz, ezáltal a kanyarsebesség nagyobb legyen. Ezt annál is inkább meg lehet (sőt kell!) tenni, mert az autó magassága nincs befolyással a végsebességre! Lehetőleg a gumi se csikorogjon, mert ekkor kopik, és nem fog kellőképpen tapadni. Mikor áthaladsz a célvonalon, két gyors kör áll a rendelkezésedre. Az első után a "boxrásegítő"(a műszerfal jobb oldalán alul látható négy zöld pont) automatikusan be fog kapcsolni, mert ha a célvonalon áthaladva kevesebb, mint 2 egység üzemanyagod van, akkor ezt a gép megteszi. Semmi gond, ENTER-rel ki tudod iktatni, és futhatod a második gyors kört. Ha esetleg elfelejtenéd kikapcsolni, az eléggé kellemetlen lehet, hiszen a boxutcához közeledve akaratod ellenére rá fog irányítani, és ilyenkor fuccs a gyors körödnek (a piros kereszt pedig akkor világít, ha a csapattársad készül a boxba). Kerülni kell az autóikon piroson való villogását, mert ez azt jelenti, hogy az autó alja csúszik az aszfalton, és ez jelentős mértékben lecsökkenti a sebességet. A taktikád akkor volt jó, ha a második gyors kör végére az üzemanyagszinted 0.0-n áll, mert ugye minél kevesebb benzin van a tankban, az autó annál könnyebb, ebből következik, hogy annál gyorsabb. Két gyors körnél nem érdemes többet menni, mert a gumi körülbelül ennyit bír ki, utána rohamosan veszít a tapadásából. A gumiválasztást az időmérő edzés előtt alaposan meg kell fontolni, mert amit kiválasztasz, azt a típust kell használnod a verseny során is (ez a száraz aszfalthoz való gumikra vonatkozik). Ezért ha időmérőn sokkal gyorsabb vagy a többieknél, akkor válaszd a Dry Hardot, mert igaz ugyan, hogy ezzel valamivel lassabb köröket lehet menni, de talán még így is jó eséllyel harcolhatsz az első rajtpozícióért, versenyen pedig megkockáztathatod az 1 kiállásos taktikát (én erre esküszöm), hiszen ez keményebb gumifajta, amelyik bírja a nagy igénybe vételt. Két kiállás esetén pedig biztos nyerő. De ha nem vagy gyorsabb a többieknél edzésen, és szeretnél a mezőny éléről indulni, akkor neked a Dry Soft marad. Ez kimondottan edzésgumi, tehát hamar elhasználódik. Ebben az esetben viszont legalább két kiállást kell terveznek, mert néhány körön belül elkopik, és utána csak csúszkálsz, de a verseny harmadáig ezzel is ki lehet húzni. A többi 4 gumifajtát akkor kell alkalmazni, ha esik az eső. A versenyre emeld meg az autó alját 5-6 mm-rel, nehogy idő előtt leérjen, és emiatt lassuljál le. A felfüggesztést is lágyíthatod, de ez nem életbe vágó, e nélkül is jól el lehet boldogulni.

Ebben a témakörben ennyi fért az újság hasábjaira, remélem, sokaknak tudtam új információval szolgálni. És most go to CD\Autószimulátor rovat.

Tasnádi Zoltán

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

VAMPIRE THE MASQUERADE

Helló Mocsy!!!

Lenne egy nagyon nagy kérdésem. Pár napja elkezdtem Vampire: The Masquerade-elni, a Josef Tunnels 2. szintjén tartok. A Universityn a ládikában van már három not identified cuccom. Na már most szerintem én vagyok a hülye, de egyszerűen nem tudom identifyelni őket. Már próbáltam a roma nyanyánál is valami scrollt venni, ami segít, de nem ment. Lécci SEGÍTS!!! Más. Fél óráig azon szenvedtem, hogy vért szerezzek Ecaterinától. Be is mentem Prince Brandlhöz, ott is volt a csaj, rákattintottam, de semmi. Végül a Prágában való bolyongás után betértem a Universityre, és ott is ott volt Ecaterina. Akkor most két darab van belőle??? Szerintem nem. Azér' mán ilyen bug nem kéne, miután felpatch-celtem a játékot. Na mindegy, a játék nagyon király.

Köszi előre is a segítséget:

Hedgehog

A megoldás nagyon egyszerű: a játékban két karakter tud alapból tárgyakat azonosítani, a két nőnemű szereplő, Serena és Lily. A többiek csak tekercsről tudják felolvasni e nagyszerű dolgot. A kulcsszó: „spirit's touch". A kérdésed második felére kitérve igen, ez a bug benne maradt a játékban, de Te csak az Egyetemen talált Ecaterinától tudsz vért szerezni Josef bácsinak.

Dauby

ICEWIND DALE

Hello!

Na, Mocsy most dobhatsz egy mentő izét. Az Icewind Daléval lenne a problémám. A Chapter 2-nél tartok, ahol meg kell ölni YXUNOMEIJET. Megöltem, de volt egy olyan szint, ahol meg kell menteni a falusiakat. Nos ez nekem nem ment. Mikor visszatértem a Druidához (PERSZE YXUNOMEIJET már megöltem), akkor a falu tele volt Orcsokkal! Miért? Amikor odamentem a Druidához, az nem vette el a követ, amit meg kellet szereznem, és eltűnt. Felmentem a felső szintre a házában, és ott meg öngyilkos lett. MIÉRT?

Miért nem léphetek át a Chapter 3-ba?

Köszi

A falusiakat azzal mented meg, ha megölöd a hüllők királyát. Vigyázz arra, hogy ne meneküljön meg egyetlen kígyólény sem, mivel az képes megölni az összes foglyot. Az orogok ne sok vizet zavarnak, egyszerűen verd le őket. A druida alakját felvette a főgonosz, aki megpróbál átverni. Menj fel az emeletre, s beszélj az igazi, haldokló druidával. Elmondja, hogy az utad következő állomása a Severed Hand, az elfek erődítménye. A térképeden megjelenik ez a hely, már csak el kell ide utaznod.

Mocsy

A karakterek generálásánál beválasztottam a bárdot a csapatba. Egy probléma jelentkezett vele, hogy a varázslatokat, ha megtanulja, pl.: Shield, akkor sem tudja használni (szürke). Kell hozzá valami, vagy csak buta.

Más „gemstone"-okat mire lehet használni, mert ír sok okosságot, de én nem bírtam használni, vagy csak a druida? Vagy piaci értéke van? Esetleg készíteni lehet belőle valamit? A kocsmában a tulaj csinált nekem italt, de azt azonosítani kell.

A bárd csak mágus varázslatokat használhat. Ezek legfőbb tulajdonsága az, hogy nem működnek páncélban. Vedd le a karakterről a páncélzatot, s a szürke ikon kivilágosodik. A drágaköveket nyugodtan add el, csak a helyet foglalják.

Mocsy

REVENANT

... Kérdés: REVENANT, 1. sziget „Baj van a részeg tengerésszel, nincs megáldva tenger ésszel." Város: deal a tengeri medvével, miszerint a barátnőjétől hozzam el a gyűrűt, ő majd a házában vár, és elvisz hajókázni a nagyapja amulettjéért. Mindent bejártam, mindenkit levágtam, nálam a gyűrű, de ő egyre csak a kocsmában ül, és bort iszogatván újra meg újra megadja nékem a küldetést. Hogy jutok fel a hajóra? Örök hálám a készítőmnek, ha valaki segít rajtam. Persze a segítő őrangyalnak is küldök Fengsúly energiát meg Rejkit. Hajrá GURU! Mesterei vagytok a szakmának.

HanumAnanda

A részeg tengerészt a házában kell meglátogatnod, nem a kocsmában (a dokkok mellett találod meg a kunyhóját).

Mocsy

amikor a kovács disznókat gyártott.

Mocsy

SOULBRINGER

Hello Mocsy!

A Soulbringer játékban ott tartok, hogy visszatértem Madrigalba, ahol a patkánydémonok vártak. Hol vannak a csatornák?

Előre is köszönöm: megszállott olvasótok

Szabó Gergő

A csatornák főbejárata a városon kívül található (a kovácsműhely mögött). A bejárat a domboldalba lett vájva, közvetlenül az út mellett. Amikor először erre jártál, akkor egy hatalmas pók szaladt ide be.

Mocsy

BALDUR'S GATE 2

Hello Mocsy!

Na! Figyelj! Egy küldetést nem találtam meg a Baldur's Gate II-ben: A „Segíts az árva Risának" című küldetésben nem találtam meg a lovagot, aki megmentheti

Kérlek, segíts!

Phantom

Szia!

A kislányt Kamir lovag fogadhatja örökbe, akivel Athkatla temetőjében futhatsz össze (graveyard disctrict). Szerintem csak nappal van ott, próbálj meg akkor odamenni.

Jó kalandozást,

Lily

PRISONER OF ICE

Hello Mocsy!

Kösz, hogy válaszoltál a kérdésemre, de lenne egy másik is! Nagyon jól esett, hogy megtudtam a kódot, de megint elakadtam: nem tudom, mitévő legyek, miután azzal a zöld kővel lerajzoltam a zöld csillagot, beállt a prisoner (az a kék szörny), és megszereztem a varrótűt. Tudnál-e segíteni, amíg más helyszínre kerülök? Ha ez túl sok munka lenne, akkor legalább néhány lépést mondj meg! Remélem, hogy írni fogsz minél hamarabb.

Előre is kösz

Jancsó Balázs

A varrótűvel ki tudod nyitni a térkép mögötti rejtekhelyet. Itt találod meg a varázskövet, amellyel el tudod intézni a szörnyet. Ezután új helyszínre kerülsz. A végigjátszást megtalálod a demó CD-n.

Mocsy

GRIM FANDANGO

Hi Mocsy!

Elakadtam a Grim Fandango azon részén, ahol a krokodilt kéne levernem, de csak visszaordít a bestia. Viszont ezen a részen szerintem mindent megcsináltam: van fényképem, van Charlie-tól köpenyem, kávét öntöttem a színészek fejére, van csontdarálós mütyüröm is, de az a croc nem jön. Pedig origi a játék.

A távirányítót kell használnod a Bone Wagonon. Ezután told olyan messzire, amennyire csak bírod. Hagyd el a szirtet, majd menj le a létra feléig. Itt vedd elő a távirányítót, majd kapcsold be, amint az alligátor megfordul. A farka beszorul a Bone Wagon alá, s máris mehetsz tovább.

Mocsy

THE SIMS LIVIN' IT UP

Szia Mocsy!

Régóta olvasom a PC Gurut, és lelkesen vásárolom is. Volna egy igen nagy problémám: amióta felinstalláltam a Sims kiegészítőjét, a házam körül állandóan bogarak mászkálnak. Ez engem eléggé zavar, és ha kilépek a házból, a roomom is rögtön lemegy nullára. Ha rájuk klikkelek, és rámegyek a „spray"-re, nem csinál semmit, csak áll felettük. A takarítónőm sem tud már takarítani, mert ő is megáll a bogarak felett, és nem csinál semmit. Kérlek, hogy ha tudsz valami segítséget ajánlani, írj vissza nekem, hogy továbbra is megvegyem a PC Guru számait.

U. I.: Szuper az újság!!!!

X Petike

Egyetlen tanácsot tudok adni, vedd meg az eredeti Sims kiegészítőt. A csótányinvázió a fejlesztők „bosszúja", csak a kalózváltozatban tűnnek fel. A Settlers 3 készítői hasonló módszert alkalmaztak annak idején,

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Sok levél érkezett a Monkey 4 demóval kapcsolatban. Az olvasók arról panaszkodtak, hogy nem tudják felinstallálni a játékot, mivel a telepítő program rövid idő után megáll, s nem hajlandó továbblépni. A megoldás roppant egyszerű: át kell állítanunk a területi beállításokat (regional settings) magyarról angol-amerikaira. Ezt a vezérlőpult alatt találjuk meg. Ezután már gond nélkül telepíthetjük a játékot. Ugyanez a megoldás igaz a végleges játékra is.

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

NO ONE LIVES FOREVER

Játék közben nyomjátok le a T billentyűt, majd írjátok be az alábbi kódokat:

mpimyourfather isten mód
mpwegotdeathstar végtelen lőszer
mpkingoftehmonstars, mpmimimi összes fegyver és teljes lőszer
mpmaphole küldetés vége
mpdrdentz teljes egészség
mpwonderbra teljes pajzs
mpyoulooklikeyouneedamonkey összes pajzs opció
mpgoattech összes fegyverfejlesztés be
mpmiked kilépés a játékból
mpbuild játék verziószáma
mpasscam 3rd Person nézet
mprosebud or mpracerboy Snowtruck
mppos helyzetjelző képernyő

HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS ÉS HEROES CHRONICLES: MASTER OF THE ELEMENTS

A TAB lenyomása után jutunk a talk üzemmódba, ide írhatjuk be a kódokat:

nwcagents az üres helyekre 10 Black knight kerül
nwclotsofguns az összes harci gépezetet megkapjuk
nwcneo szintlépés
nwctrinity az üres helyekre 6 Archangel kerül
nwcfollowthewhiterabbit szerencse a maximumra
nwcnebuchadnezzar végtelen lépés
nwcmorpheus maximum morál
nwcoracle puzzle térkép megtekintése
nwcwhatisthematrix teljes világtérkép
nwcignoranceisbliss világtérkép elrejtése
nwctheconstruct Gain 100 000 arany és 100 egység minden alapanyagból
nwcbluepill a játék elvesztése
nwcredpill a játék megnyerése
nwcthereisnospoon kapsz 999 mannát és az összes varázslatot
nwczion összes épület
nwcphisherprice játék színeinek megváltoztatása

RUNE

A ~ billentyű varázsolja elénk a konzolt, vagy a TAB lenyomására jelenik meg a command sor, ahova a kódokat beírhatjuk:

CHEATPLEASE cheat mód engedélyezése
GOD isten mód
GHOST falon átjárás
FLY repülő mód
WALK GHOST és FLY mód kikapcsolása
SUMMON [ITEM] tárgy megidézése
OPEN [MAPNAME] ugrás az adott pályára
SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME] ugrás újra a pályára, a tárgyak visszakerülnek
BEHINDVIEW 0 First Person nézet
PLAYERSONLY összes Non-Player karakter megáll
KILLPAWNS összes ellenfél megölése
TOGGLEFULLSCREEN teljes képernyő ki/be
PREFERENCES extra opciók
STAT FPS FPS kijelzése

Megidézhető tárgyak:
VikingShortSword, VikingBroadSword, VikingShield, VikingShieldCross, GoblinAxe, GoblinShield, DwarfBattleSword, DwarfBattleAxe, DwarfWorkSword, DwarfBattleHammer, DwarfWorkHammer, DwarfBattleShield, RuneOfPower, RuneOfPowerRefill, RuneOfHealth, RuneOfStrength, MagicShield, DarkShield, RustyMace, HandAxe, RomanSword, SigurdAxe, Torch

Pályanevek az ugráshoz:
intro (intro movie), ragnarvillage (begin movie), ragnarvillage2, sailingship (level transition), sinkingship, sinkingship2, deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1a2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly (level transition), thorapproach, thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrans, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, loki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard (end movie)

AXIS

Játék közben nyomjuk le a ` billentyűt, és a menü képernyő alatt írjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

god isten mód
weapons összes fegyver
healthr egészség visszaállítása
ammo lőszer

CULTURES

A játék sebességének növeléséhez nyomjuk le az F2-t, majd írjuk be, hogy funspeedup. A bal felső sarokban megjelenő kis futó lábak jelzik, hogy a művelet sikerült-e. Visszaváltani a rendes sebességre a P billentyű megnyomásával tudunk.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

A szokásos ~ billentyű lenyomásával juthatunk a command sorba, ahol is a következő kódokat használhatjuk:

drury teljes lőszer
kariya végtelen lőszer
roy isten mód
corbet láthatatlanság
domi tüzérségi csapás

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Legyőzhetetlen Demolition Truckok

Építsünk 5-6 Demolition Truckot, és töltsük fel teljesen az Iron Curtaint. Vezessük az ellenséges bázishoz a teherautókat, és mielőtt az ellenség elkezdené lőni őket, pörköljünk oda az Iron Curtainnel. A teherautók így nem robbannak fel, amíg el nem érik a célt.

Trójai busz

Ha a szovjetekkel játszunk, Yurit ültessük be az iskolabuszba. Pakoljunk még bele 5 gyalogost, és küldjük be az ellenséges bázisra, ahol nem fognak lőni rájuk.

COSSACKS - EUROPEAN WARS

Az ENTER lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

supervizor köd ki/be
money több alapanyag
izmena a NumPad számok (1-9) segítségével váltogathatunk a játékosok között
multitvar a P lenyomására az összes egység elérhető lesz
www aktiválja a „supervizor", „multitvar" és „izmena" kódokat

AIRFIX DOGFIGHTER

Játék közben aktiválhatjuk az alábbi kódokat:

hybris isten mód
hefaistos összes fegyver
athena magasabb technikai szint
admiral összes kitüntetés
autopilot Automata pilóta
racerwagen kocsit vezethetünk
slomo lassabb működés
birgeroco gyorsabb működés
hades küldetés elvesztése

A küldetés kiválasztó képernyőn írhatjuk be az alábbi kódot:

prometheus az összes küldetés elérhető

PACMAN: ADVENTURE IN TIME

Az ESC lenyomása után írhatjuk be a kódokat:

IAINTSCARED isten mód
SHOWMETHEMAZES összes pálya
INEEDTHEPOINTS, INEEDANEXIT pálya megnyerése
HONEYISHRUNKPACMAN a PacMan összezmegy
HONEYIBLEWUPPACMAN a PacMan felrobban
UPCLOSEANDPERSONAL, BEINGPACMANOVICH First Person nézet
STEVEAUSTIN lassítás ki/be
MISSIONIMPOSSIBLE gyorsabb ellenfelek
GETALIFE +1 élet
KILLME meghalunk
PACSTATS FPS kijelzése

CHAOS ISLAND

Játék közben nyomjuk le a CTRL, SHIFT, X és S billentyűt egyszerre, és tartsuk lenyomva őket. Az alul megjelenő piros ablakba írhatjuk be az alábbi kódok valamelyikét, majd nyomjuk le az ENTER-t.

Kill a kiválasztott ellenfél legyilkolása
Egg raptor Raptor tojás
Egg trex Trex tojás
Egg stegosaur Stegosaur tojás
Egg parasaur Parasaur tojás
Egg dilo Dilophosaur tojás
Egg triceratops Triceratops tojás
Egg compy Compy tojás
Money # # mennyiségű ellátmány
Win azonnali győzelem
Lose azonnali vesztés
Macleod sérthetetlenség
Clear térkép törlése
Audio # hang file-ok lejátszása
Prince a programozók idézetei
Remdul a titkos karakter megjelenik (super-blasterrel)
Drawrect Az összes épület helyett kockákat rajzol, ám nem lehet visszacsinálni!
Grid négyzethálót rajzol fel, és ezt sem lehet eltüntetni
Idcheck a különleges IDS-e ellenőrzése
Evets a győzelem speciális beállításai
Core a programozók fényképe
Raggsdale a cheat lista
health # a kiválasztott egységek számát növeli, vagy csökkenti
hppr # az egészség %-ban

leállítás és léptetés

shift F3 játék megállítása
shift F4 lépésenkénti játékmenet
shift F5 rendes játékmenet

Pálya választás

A főmenüben nyomjuk le a CTRL + SHIFT + Q + W billentyűket, és ezzel elérjük az összes bónusz és rendes pályát.

Bear™

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük,
ogy a mellékelt megrendelőlapot
öltse ki nyomtatott nagybetűkkel,
s küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/01

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special III., 2 teljes játékkal, 998 forintért
❑ példányban PC GURU Special IV., 2 teljes játékkal, 1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Milyen stílusú teljes játékot látnál szívesen a második CD-n?
❑ stratégia
❑ akció
❑ szerepjáték
❑ autóverseny
❑ szimulátor
❑ sport
❑ logikai
❑ platform
❑ kaland

Hajlandó lennél-e többet fizetni az újságért, ha minőségi több CD-s játékot adnánk a PC Guruhoz?
❑ igen
❑ nem

Fontosnak tartod, hogy a teljes játék magyar nyelven jelenjen meg?
❑ igen
❑ nem

Mi az elsődleges szempont, amikor játékújságot veszel?
❑ ár
❑ oldalszám
❑ teljes játék
❑ CD-k száma
❑ tartalom
❑ külalak

Melyik rovatot erősítenéd leginkább a PC Guruban?
❑ játékhírek
❑ játékbemutatók
❑ játékleírások
❑ Gaming Guide-ok (végigjátszások)
❑ hardvertesztek
❑ külvilág

Mekkora lenne az az összeg, amelyet hajlandó lennél kifizetni a PC Guruért CD nélkül?

....

A hardveres rész segít-e a vásárlásaidnál?
❑ igen
❑ nem

Mit szeretnél jobban?
❑ maradjon a poszter
❑ +8 oldal, poszter nélkül

Mit szeretnél jobban a második CD-n?
❑ friss játék
❑ régi klasszikus játék
❑ magyar nyelvű játék
❑ több CD-s játék

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapo töltse ki nyomtatott nagybetűkkel és küldje vissza postán vagy faxo (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

az egészség

eállítás és léptetés
játék megállítása
lépésenkénti játékmenet
rendes játékmenet

Pálya választás
nüben nyomjuk le a CTRL
T + Q + W billentyűket, és
lérjük az összes bónusz és
pályát.

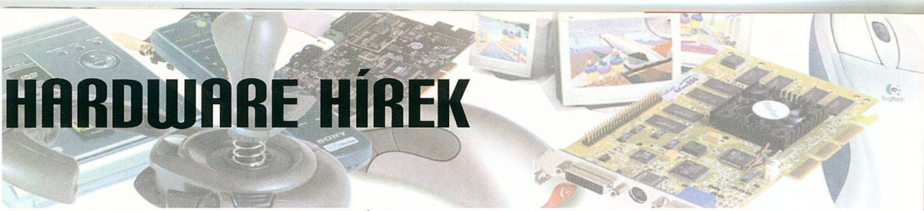
Bear™

véle
kapcs
kérdői
Segít

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731



HARDWARE HÍREK

SONY: „LISSA"

A Compact Discek megjelenését egyre-másra követték új, digitális egységek: MiniDisc, DVD, Super Audio CD, melyek sorát legutóbb a Digital Audio Broadcast (DAB) tunerekbe való integrálása egészítette ki. A High Fidelity (hifi) rendszerek jövője tehát egyértelműen a digitális műsorszórás, valamint adathordozás felé terelődik.

A Sony „LISSA" névre keresztelt hifi berendezése is e digitális jövő irányába tesz egy újabb lépést. A komplett egység három részből áll: az STR-LSA1 rádióerősítőből, a CDP-LSA1 CD-lejátszóból, valamint az MDS-LSA1 MiniDisc deckből. Az egységek mindegyikére eddig egyedülálló kezelhetőség és intelligencia jellemző, hiszen folyamatosan figyelik a másik működését, valamint az esetleges funkcióváltáskor automatikusan reagálnak az aktuális jelforrás változásának megfelelően – például: az egység kikapcsolt állapotában a CD bekapcsolására az erősítő is „feléled", vagy MD felvételre kapcsolva az erősítő az éppen aktuális jelforrást választja kimenteli jelforrásként... Ebben az automatizáltságban elsődleges szerepe az egységeket összekötő i.LINK technológiának van, mely a nemzetközi IEEE 1394 digitális illesztő felületre épül, s ez garantálja az irányítójelek, valamint a digitális adat nagy sebességű, torzításmentes, kétirányú áramlását.

Az i.LINK-nek köszönhetően a LISSA lett a világ első PC kompatibilis hifi berendezése, mivel a sorba kötött egységeket i.LINK csatlakozóval ellátott PC-vel, vagy Notebookkal is vezérelhetjük. A mellékelt Digital Link Manager program grafikus kezelőfelületén az összes érzékelt egység megjelenik, melyek valamennyi funkcióját egyszerűen az egér segítségével tudjuk kezelni: a tuneren csatornákat tudunk váltani, kihasználhatjuk az MD összes szerkesztési funkcióját, tracklisteket állíthatunk össze, CD-ket vehetünk át „real-time"-nál nagyobb sebességgel, mind anélkül, hogy fel kellene állnunk gépünk elől – iRC függők előnyben.

Mivel a LISSA az i.LINK technológia révén egyszerűen bővíthető tovább, ezért a közeljövőben újabb egységek megjelenésére lehet számítani, úgymint DVD lejátszó, DAB Tuner, SACD.

3DFX KAVARÁS

Ez a hónap sem múlhat el a 3dfx-szel kapcsolatos hírek nélkül.

Az első esemény váltotta ki talán a legnagyobb visszhangot világszerte: a cég a Comdexen bejelentette a V5-6000, azaz a 4 VSA-100 chipre épülő kártyák sorsát. A Quantum3D, a 3dfx régi partnere megkapta a teljes jogokat az ilyen jellegű hardver gyártására és forgalmazására. Mivel a fenti cég termékei kiskereskedelmi forgalomban nem kaphatók, és amúgy is csak sok ezer dollárba kerülő komplett PC-kben vásárolhatók meg, ezért ez a bejelentés egyenértékű a Voodoo5-6000 projekt törlésével.

A felháborodás a rajongók körében természetesen óriási (már aláírásgyűjtés is indult), de ha kicsit utánagondolunk, akkor belátható, hogy a cég valószínűleg képtelen lett volna profitot termelni abból a pár ezer kártyából, amelyet eladhattak volna.

Ugyanakkor a cég szoftverfejlesztői sem tétlenkedtek, megjelent ugyanis egy új V5 driver, amely tartalmaz néhány trükköt. Az Nvidia Detonator3-hoz hasonlóan a mérnökök ez esetben is megpróbálták csökkenteni a kártya által feleslegesen kirajzolt felületek mennyiségét, épp csak a CPU kihasználásával. A tapasztalatok szerint az eredmények meglehetősen vegyesek.

Beállításoktól függően vagy egyáltalán semmiféle változás nem tapasztalható - vagy a Quake3 timedemo jelentős gyorsulást mutat ugyan, de a gyakorlatban a sebesség csökken, és igen komoly grafikai hibák jelennek meg. Mindenesetre a kezdeményezés megvan, és a most még esetleg csalódott V5 tulajdonosok számára talán van remény.

Itt a helyed!

www.necc.hu

CSAK TIZENNYOLC ÉVEN ALULIAKNAK!

Látogass el hozzánk, ha többet akarsz tudni önmagadról, a lélek titkairól, ha kérdéseid vannak a szerelemről, barátságról, ha meg akarod osztani valakivel bánatodat vagy örömödet, ha tanácsra és nem kioktatásra van szükséged, vagy ha szeretnéd tudni, másoknak hogy tetszett az a film, amit tegnap láttál, vagy az a könyv, amit éppen olvasol.

necc
ÖNISMERETI KAMASZIRODA

Rátky és Társai • Stég

Végül, elkezdtek szivárogni a hírek a Rampage projekt kapcsán is. A fent említett driverekben implementált technológiák alighanem ebben is felbukkannak majd; ezen kívül a képminőség jelentős javulására számíthatunk a belső színprecizitás 32-ről 52 bitre növelésének köszönhetően. A pletykák ezen kívül igen fejlett, multisamplingre épülő – azaz gyorsabb és szebb – antialiasingre is számíthatunk.

VIDEOKÁRTYÁK ÉS A COMDEX

A hatalmas kiállítás a videokártyafronton végül mégsem hozott forradalmi újdonságokat. A 3dfx kényszerű lépésén kívül említésre érdemes azonban az Nvidia Geforce 2 Go, amely a GTS chip notebookokba szánt változata. A kisebb fogyasztás érdekében a teljesítményéből is visszavettek egy keveset, de ennek ellenére a rá épített notebookok jó eséllyel pályázhatnak majd a legjobb mobil 3D-s teljesítményre. Tudnotok kell, hogy a különböző információtechnológiai cégek képviselői – a sok utazgatás miatt – előszeretettel használnak notebookokat. Ezen a piacon tehát nagy szükség van a jó 3D-s teljesítményre, sőt a T&L-re is.

Az NV20 és az új RadeonII bejelentése elmaradt; bár tudomásunk szerint a színfalak mögött a kiváltságos kevesek megtekinthették az új technológiákat.

TÜZES MOBIL

A svájci rendőrség nemrég lefoglalt egy mobiltelefon-szállítmányt. Ez önmagában nem lenne túl nagy esemény, hisz sok a lopott, csempészett cikk ezeknek a termékeknek a piacán is, ám esetünkben valami másról volt szó. A mobiltelefon külső mögött ugyanis a hatóságok egy négy lőszert kilőni képes, .22 kaliberű pisztolyt köszönthettek. Az ál-mobil „antennájának” hátrahúzásával lehet élesíteni a fegyvert, és az 5-től 8-ig terjedő számbillentyűk lenyomásával pedig elsütni (mind a négy lőszer külön csövet kapott). A mobil fegyver természetesen csak rövid távon hatásos, azonban közelről halálos sebet is lehet ejteni vele.

A feltételezések szerint a Balkánon gyártott mobil-killerek azért is igen veszélyesek, mert szinte megtévesztésig hasonlatosak az igazi rádiótelefonokhoz. Németországban ez az eszköz annyira elterjedt, hogy több bárban felkérik a vendégeket, hogy hagyják mobiljaikat a bejáratnál…

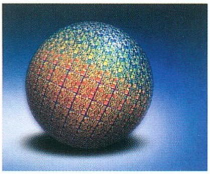
ITANIUM DÖMPING

Bár hivatalosan – és valószínűleg, tesszük hozzá – az Intel új, 64 bites processzora, az Itanium csak jövő év márciusában debütál, ám a cég saját bevallása szerint az év eleje óta már összesen 6 ezer darab ilyen típusú processzort/teljes rendszert szállított ki partnereinek tesztelésre. Ez ideig az Itanium inkább csak szakmai teszterek kezébe jutott, ám az utóbbi idők fejleménye, hogy a Santa Clara-i székhelyű cég új projektjének keretében kiválasztott nagyvállalati partnereinek is szállít teljes Itanium chipes rendszereket. November végéig nagyjából húsz darab került e cégek kezébe, de állítólag több százat fognak összességében kapni az elkövetkezendő hónapok során. A partnerek között van többekkel egyetemben a Wells Fargo Bank és az Európai Részecskekutató Intézet (CERN) is.

Az Itanium jövő évi indulásakor valószínűleg 733 és 800 MHz-es változatokban lesz kapható, választhatóan 2 vagy 4 MB integrált gyorstárral – és gyaníthatóan erősen korlátozott darabszámban.

PENTIUM 4 MARKETING TAVASSZAL

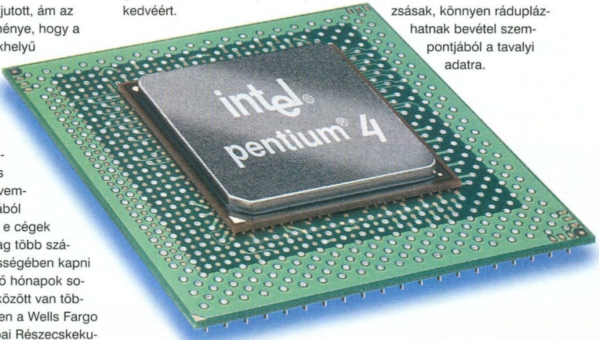
Az Intel, bár már november végén hivatalosan is bejelentette Pentium 4 processzorát, annak reklámhadjáratát csak 2001 tavaszán kezdi meg, amikor az 1,3 GHz-es változat kijön (jelenleg csak 1,4 és 1,5 GHz-es verzió létezik ebből a CPU-ból). A cég elemzői – saját véleményünk szerint teljességgel helyes módon – rájöttek, hogy a Pentium 4 architektúra több összetevő miatt sem válik Karácsonyig „tömeges” fogyasztási cikké, ezért kár is irdatlan összegeket beleölni a marketingjébe. A gátló tényezők között a gyenge alaplap ellátottság, a Rambus memóriák magas ára, és az a tény szerepel, hogy az Intel nemsokára dobja a Socket 423 architektúrát a Socket 478 (második generációs Pentium 4 platform) kedvéért.



A tavaszi reklámkampány vezető designere az Apple „Think Different” hirdetési csomagjával már bizonyított Ken Segall, akinek most sem lesz egyszerű a feladata, hogy elfogadtassa a széles vásárlói rétegekkel az árprémiumot hordozó P4 platformot.

TIZEDIK A VILÁGON

A rangsorolása szerint az Nvidia bekerült a világ tíz legdinamikusabban fejlődő vállalata közé, igaz, „sereghajtóként”. A cég az 1999-es pénzügyi évet tekintve durván megháromszázszorozta (!) 1995-ben produkált bevételét. Ez azt jelenti konkrétan, hogy 374 millió USA dollárnak megfelelő összeget zsebeltek be 1999-ben, és a 2000. évi kilátások is rózsásak, könnyen ráduplázhatnak bevétel szempontjából a tavalyi adatra.



Nézz be hozzánk, ha elmondanád a véleményedet a számodra fontos kérdésekről, és kíváncsi vagy, mit gondolnak a többiek.

Nálunk nincsenek necces kérdések!

HA NEM MONDHATOD EL SENKINEK, OSZD MEG VELÜNK!

www.necc.hu

EXTREME COMPUTERS

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2.
Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93
Nyitva: H-P / 09-21
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG!

A Nyugati Pu.-tól 2 percre, a 72, 73 troli megállójával szemben.

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával!

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK!

PI ALAPLAP	7.5E	1,3 GB HDD	11E
PII LX	14E	1,6 GB HDD	14E
PII BX	17E	3,2 GB HDD	16E
AT MINI HÁZ	4E	4,3 GB HDD	18E
ATX MIDI HÁZ	6.5E	10x CD-ROM	7E
PI 166MMX	8E	24x CD-ROM	9E
PI 200MMX	10E	40x CD-ROM	10E
PI 233MMX	12E	4MB EDO	1.2E
VIDEÓKÁRTYÁK	3E	8MB EDO	2.5E
14" SVGA	15E	16MB EDO	5E
15" SVGA	25E	32MB EDO	10E

KINGSTON 36BITES ÉS EDO RAM-OK!!!
17" COMPAQ MONITOROK 45.000.- TÓL!!!

Voodoo I. 8.000.- | Voodoo II. 17.000.-

ÜNNEPI NYITVATARTÁSUNK DECEMBERBEN!!!
Sz: 10-17, V: 10-14

50.000Ft feletti alkatrész vagy komplett gép vásárlása esetén 2% kedvezmény!!!

Legfrissebb használt és új alkatrész, illetve komplett konfigurációs árainkért kérjük, keresse fel weboldalunkat!

MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!

Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!

Boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

Megnyitottuk negyedik, Online üzletünket!

- Egyszerű regisztráció
- Könnyű kezelhetőség
- Naprakész árukészlet
- Ingyenes házhozszállítás

shop.lord.hu

PRIMEFILM
USB FILM SCANNER
1800 Dpi
58000.-Ft+Áfa

FLYVIDEO 98
16500.-Ft+Áfa
FLYVIDEO 2000Stereo
23500.-Ft+Áfa

ENCODER 4
PC-TV Átalakító
DOS/Windows/Linux
16800.-Ft+Áfa

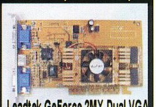
LifeView Multimédia Kisker-Nagyker

SZTEREO DIGITÁLIS PCI,USB TV TUNEREK, PC KAMERÁK
1394 FIREWIRE VIDEO SZERKESZTŐK,PC-TV ÁTALAKÍTÓK
MINIDISC KONVERTER,UJJLENYOMAT AZONOSÍTÓK

EAST COMPUTER KFT 1107 BP.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650, mail:eastcomp@matavnet.hu
www.lifeview.hu , www.firewire.hu

COMPSERV XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 460-0041,-42

CPU DURON 700MHZ	22.900
ALAPLAP SOLTEK SL75KV+ Sock"A" ATX	34.400
ALAPLAP SOLTEK SL63AV PII/PIII AT	22.700
CD-ÍRÓ LG(GoldStar) 8/4/32 ide	43.900
ÍRHATÓ CD INTENSO FEKETE bevonat	330
DVD-ROM LG (GoldStar) 8/40	26.900
DVD Kártya Real M. Holl. MPEGII/AC3	19.800
DVD távszab. Real M. H. kártyához	5.600
HÁZIMOZI hangszóró Jazz 9906 Dolby dig.	52.400
NYOMTATÓ XEROX C6 tintasugaras 600dpi	13.300
EGÉR A4TECH WWU5 USB PORT	2.500
EGÉR A4TECH RFSUW5 Rádiós Hamarosan!	5.200
MONITOR PHILIPS 15" 105E	49.900
MONITOR PHILIPS 17" 107E	60.900



Leadtek GeForce 2MX Dual VGA

ASUS termékek
Hivatalos forgalmazótól
DTK Computer Workstation
APRI27i 566C/64MB 142.000

www.compserv.hu
Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t, és változhatnak!

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

GEFORCE 2 MX 32MB

(made by PixelView) a csúcs 3D VGA

PlayTVpro TV-tunerek és Mini Házi Stúdiók

(A PixelView TV-tuner termékek magyar szoftverrel és használati utasítással kaphatók)

ATI - RADEON család a csúcs 3D VGA teljes skálája kapható

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra

DV és D8 kamerákhoz
M-JPEG S-videó
MPEG-videoCD

TRANS-AM elektrik

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Óriási év végi akciók !!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	36.400,-
20 Gb Quantum winchester	34.800,-
Pentium II PPGA+SLOT1+hangk.	15.600,-
Pentium II 433 Celeron PPGA	17.600,-
64 Mb / 100 Mhz SD RAM	**9.920,-**
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	100,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	160,-
Trans-Am Devil PII Celeron : Pentium II EX , PII 433A Celeron , 64 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.	139.200,-
Pentium 166 + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül	39.600,- + áfa
486 komplett gép monitor nélkül	9.600,-

Használt alkatrészek adás - vétele

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Áraink a december 5.-ei készletek alapján készültek

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00 MHz	Clock Multiplier	
External	135.00 MHz DDR		8.0

I-Cache	16K Byte	L2 Cache	256K Byte
D-Cache	16K Byte	L2 Latency	0
T-Cache	Byte	L3 Cache	Byte

WCPUID #### MHz

OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Karácsonyi meglepetés!

Ha legalább bruttó 150.000 Ft-ért vásárolsz,
5000 Ft-os ajándékot kapsz, melyet levásárolhatsz.

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

5.DIMENZIÓ Bt.
Számítástechnikai szaküzlet
http://www.5dimenzio.hu

- komplett számítógépek
- alkatrészek (rendelésre is)
- számítógép bérlés (300 Ft/ óra) internet hozzáféréssel, játék lehetőséggel
- folyamatos akciók
- TVNet internethálózat bemutatása
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

Telefon: 280-55-80
Nyitva: hétköznap 10-18 óráig
Szombaton: 9-15 óráig
Budapest XIX. Üllői út 250.
(a Hunyadi mozival szemben)

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG !!!

AKCIÓ!
Minden Canon nyomtató
10% kedvezménnyel !
-10%
Canon BJC 1000 15680 Ft + ÁFA
Canon BJC2100 + F1 játék 18640 Ft + ÁFA
MONITOR, NYOMTATÓ, NOTEBOOK ÉS EGYÉB ALKATRÉSZ SZERVÍZ
1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel/Fax : 311-5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax : 370-0631
WWW.LSCOMPUTER.HU Rendeljen most!

FinePix MX-4900Zoom

A Fujifilm MX-4900 típusú digitális fényképezőgépe minden tőle telhetőt megtett, hogy még idejében beérkezzen a Flex kolléga által az előző PC Guruban prezentált tesztre, de túl későn futott be. Ideje sem volt ezt kiheverni, jött a következő sorscsapás: Shoebaron közölte vele, hogy a rá váró - rendszerint a spanyol inkvizíciót megszégyenítő (s ezáltal a PC Guru tesztlabhoz méltó) - nyúzópróbát én fogom celebrálni.

A FinePix MX-4900 a fényképezőgépek bridge osztályába sorolható, amely átmenetet képez a kompakt és a cserélhető objektíves SLR gépek között. E kategória jellemzője a kompakt gépekénél jobb tulajdonságokkal rendelkező objektív és az automata működés mellett a manuális módok megléte. A Fujifilm új szerkentyűje a fent említett jellemzők mindegyikét magáénak tudhatja.

Kézbe fogva az első benyomásom az volt, hogy picit alulméretezett - legalábbis az én kissé lapátszerű csápjaimhoz képest. (No meg egy kicsit más kategóriához is vagyok szokva, de arról a Fuji nem tehet.) Nem hiszem, hogy az átlagos kézmérettel rendelkezőknek gondja lesz vele. A kezelőszerveket ergonómikusan helyezték el, minden funkció könnyen elérhető, a zoomolás például egyaránt végrehajtható a gép oldalán és hátlapján található vezérlőkkel. A fényképezés és képmegjelenítés között gyorsan, egyetlen mozdulattal át lehet kapcsolni, ami nem elhanyagolható.

Ha már az optikai rendszernél tartunk, érdemes megemlítenem, hogy az élesség egy forgatható gyűrűvel is beállítható (ilyenkor ezzel vezérled az AF motort), ami jól jön akkor, ha az automatikának nem sikerül, de ez viszonylag ritkán fordul elő.

A gép nagyon jó fényerővel rendelkező (f/2,8-f/3,1), hatszoros átfogású (a gyújtótávolsága 35-210 mm-nek felel meg 35 mm-es formátumra átszámítva) zoom optikával igyekszik a fotótémáról visszapattanó kósza fotonokat a képérzékelőjére terelgetni.

Itt érdemes egy kicsit kitérni erre a képérzékelőre, ez esetben ugyanis nem szokványos CCD-ről van szó, hanem a Fuji által kifejlesztett 1/1,7" képátlójú SuperCCD nevű eszközről, ennek érzékenysége ISO 125 és ISO 800 között állítható. Ezen a SuperCCD-n a fizikai képpontok kicsit mások, mint a hagyományos cuccokon. Így - a gyártó állítása szerint – a 2,4 millió (1800x1200) fizikailag létező pixelkollekció által nyújtott információhalmazból az MX-4900 – egyfajta interpolálással - olyan képet tud előállítani, amely 4,3 megapixeles (2400x1800), hagyományos CCD képének felel meg.

Nagyon kíváncsi voltam, hogy ez valóban így van-e. Csináltam néhány képet a legnagyobb fizikai felbontásnak megfelelő és a különleges, interpolált módban. A kisebb felbontású képeket Photoshoppal felnagyítottam akkorára, mint amekkorák a fényképezőgép interpolált képei voltak, és több sasszemű kollégának is megmutattam azokat egymás mellett a képernyőn. Megkértem őket, hogy ugyan mondják már meg, hogy szerintük van-e különbség a fotók részletességét il-

letően. Hosszas vizsgálódás, némi hümmögés, töprengés és vakarózás után kibökték, hogy van talán némi eltérés, de az gyakorlatilag jelentéktelen.

Lehetséges, hogy bizonyos esetekben az MX-4900 interpolálós módja jobb képminőséget ad, mintha csak a fizikai felbontásának megfelelő módban használjuk, de nekem nem sikerült ilyen fotótémát találnom. Lehet, hogy például más világítási körülmények között (pl. erős napsütés) az eredmény más lett volna, sajnos éppen nem tudtam megrendelni az időjárást...

Még mielőtt bárki temetni kezdené a szerkezetet emiatt, ne tegye! A 2,4 megapixeles felbontással remek képeket lehet készíteni, továbbá a FinePix többi jellemzője és szolgáltatása is fegyelemre méltó.

A gép nem optikai, hanem színes LCD keresővel rendelkezik. Ennek egyik előnye, hogy pontosan azt a képet mutatja, amely rögzítésre kerül, a másik pedig az, hogy a közepe – az egyik gomb lenyomásával - kinagyítható. Ez nagyon könig feature: ha éppen kézzel akarsz fókuszálni, csak kicsit gyúrni kell, mert a gombot folyamatosan nyomni kell, miközben az élességállító gyűrűt tekered.

A FinePix tud teljesen automatán dolgozni (neked csak nyomni kell az expógombot), vannak programozott módjai (tájkép, portré stb.), és ha konyítasz valamit a fotózáshoz, használhatod a rekesz-prioritás, a zársebesség-prioritás vagy teljesen manuális módot is. Emellett van mozi mód is (valamelyik nagyokos marketinges kirenderelhette egy kimerítő éjszaka után, hogy ez kell a népnek, aztán most minden gyártó ezt nyomja ezerrel), 320x240 képpont, 10 kép/mp. Játszásinak jó lehet, ha valaki éppen erre gerjed, de engem ez arra emlékeztet, amikor az egérmozik megjelentek a PC-ken. Ha filmezni akarsz, egyelőre nézz inkább valami rendes kamera után...

A gép sokkal hasznosabb szolgáltatásai között találjuk az expozíció sorozat lehetőségét (bonyolult megvilágítás esetén érdemes használni), továbbá a szabadon és pontosan beállítható fehéregyensúlyt. Szintén nagyon hasznos, hogy a megvilágítás az élességtől függetlenül is rögzíthető, bár ehhez kisebbfajta bűvészmutatványra van szükség, de a lényeg, hogy meg lehet csinálni.

Összességében a FinePix MX-4900 jó kis szerkezet, igényes optikával, jó képminőséggel és sok hasznos szolgáltatással rendelkezik.

joc

INFOBOX

Digitcam
Tel.: 235-0570

MP-3000

Az adattárolás terén kiemelkedő eredményeket elérő Teac Corporation az utóbbi időben a PC-s hangrendszereivel okozott kellemes meglepetést az audiotechnológiák iránt élénken érdeklődő Guru-olvasók körében. A PowerMax 2000 sikerei után a Japán székhelyű cég hordozható MP3 lejátszók gyártására adta a fejét, melyek a karácsonyi hajrában landolnak majd a kiskereskedelmi értékesítés csatornáiban, mégpedig olyan piacon, ahol a legnagyobbak mellett (Sony, Samsung, Philips stb.), az ismert PC-s gyártók (Diamond, Creative Labs stb.) és a távol-keleti noname cégek is a vásárlók kegyeiért küzdenek.

Az esélytelenek nyugalmával indított versenyzők közül a kistestvér, az MP1000-es változat erőtlen próbálkozásnak tűnik. Bár a hangrögzítés funkció és a beépített telefonkönyv-menedzser figyelemreméltó újítások, a visszafogott, már-már igénytelen formatervezés nem képes az alapszintű modellt a piaci dömping fölé emelni. Ezzel szemben a 3000-es elit változat a méretei kapcsán még a Sony-rajongóknak is álmatlan éjszakákat okozhat. Igaz, a doboza alapján aligha fogja bárki is megvenni, hiszen az elit kategória képviselőjeként beharangozott MP-3000-es külsőre igen egyszerű, mondhatni szegényes csomagolással rendelkezik. Ezen túllépve a lejátszó elképesztő méretei rögtön sokkolják a szemlélőt. Az ultra-vékony designt komolyan gondolták a Teacnél, az egész szerkezet gyakorlatilag alig vastagabb két-három bankkártyánál. Ennek ellenére a két oldalon elhelyezett kezelőfelület kényelmesen elérhető, azaz a kívánt funkciókat minden nehézség nélkül aktiválni tudjuk. Egyedül a tekerés hiányzik a repertoárból, ami azért egy fél órás mix esetében már érzékeny veszteségnek tekinthető. A lejátszó 64 MB-os memóriája nem bővíthető, és a cseréjére sincs mód. Az érvágás kissé érthetetlen, ám különösebben nem zavaró. Ennek köszönhetően a zenei tartalom frissítése kizárólag a PC-s kommunikációra korlátozódik, azaz a memóriakártyákat nem cserélgethetjük (Azért gyanítom, hogy a fiatalok még Japánban sem rohangálnak két-három memóriakártyával a zsebükben. Vagy igen?:)). Szerencsére a mellékelt párhuzamos kábel és a szükséges szoftver segítségével az MP3-ak másolása teljesen zökkenőmentes. A program az egyszerűség diadala, szinte semmit nem tud azon kívül, amire a felhasználónak közvetlen szüksége lehet: MP3-akat másolni, illetve törölni a memóriában (az ilyen gyöngyszem manapság ritka:)). A másolást követően hamar kiderült, hogy az MP3000-es fülhallgatója igen silány minőségű. Nagy hangerőn zavaróan pufog, és a basszus visszaadásában sem jeleskedik. Bár a lejátszó képes előre eltárolt stílusokat megkülönböztetni (alap, classic és pop), ezek a zene minőségét érezhetően nem javítják. Mindez kevésbé zavaró, ha a készüléket a szabványos minijack csatlakozón keresztül külső hangrendszerre kapcsoljuk. Itt bebizonyosodott, hogy a kitömörített hang többé-kevésbé tartalmazza a basszust, azaz érdemes a lejátszó mellé minőségi fülhallgatót beszerezni.

Sajnos a méret átka, hogy az MP-3000 nem tud elemről működni, azaz a használata előtt érdemes mindig ellenőrizni a beépített akkumulátor energiaszintjét. Ezzel a hivatalos adatok szerint a player nyolc órán keresztül üzemelne, ám a gyakorlatban ennél valamivel kevesebb idő kellett a teljes lemerüléséhez (a feltöltési idő másfél-két óra). Extra lehetőségként a lejátszót diktafonként is használhatjuk. Ilyenkor a központi memória kárára a beépített mikrofon segítségével közel három és fél óra beszélgetést rögzíthetünk. A file-okat később PC-re is lementhetjük, ám a saját kiterjesztés miatt csak a lejátszón tudjuk újra meghallgatni. Ez a nem túl bölcs megoldás tovább gyűrűzik, hiszen a készülék – szemben a „rendes" flash memóriás megoldásokkal – kizárólag MP3-at kezel, azaz egyéb file-ok transzportálására nem használható.

Számtalan apróbb hibája ellenére az MP-3000 designban valósággal letarolta az igen népes mezőnyt. Mondhatni, nagyot futott a világsztárokkal tömött mezőnyben. Persze ennek ellenére, ha valaki otthon Denon erősítővel nyomul, az továbbra is a MiniDiscet preferálja a hordozható lejátszók között, ám ha kevésbé vagyunk kényesek a zenei élményre, érdemes kipróbálnunk a Teac fejlesztését. Új fülhallgatóval megerősítve, birtokunkban lehet az egyetlen lejátszó a piacon, amely ingzsebben tárolva szinte észrevételen marad.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

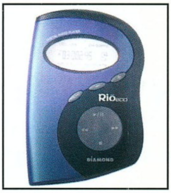
Főbb jellemzők:

- 64 MB tárolókapacitás
- Hangrögzítés (max. 3,6 óra)
- Li-ion akkumulátor (8 óra lejátszási idő)
- LCD kijelző
- Ultra-vékony design
- Méret: 56x86x8,7 mm

Két vetélytárs

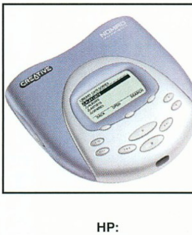
RIO600

Technikailag talán a legfejlettebb készülék. USB-s csatlakozóval és beépített equalizerrel rendelkezik. Képes az MP3 mellett a Windows Média file-ok (WMA) lejátszására, a memóriája 372 MB-ig bővíthető (bár alapból csak 32 MB-os), az ára 170 dollár.



NOMAD JUKEBOX

A Creative igazi nagy dobása. 6 GB-os tárolókapacitás (beépített HDD) DiscMan méretben, 500 dollárért.



HP:
www.teac.de/dspd-www/eng/index-e.htm

Driver frissítés:
www.teac.de/support/downloads/treiber/mp3000_all.exe
Win95/98/ME/NT/2000

INFOBOX

"Ahova mi megyünk, ott nincsenek utak..."

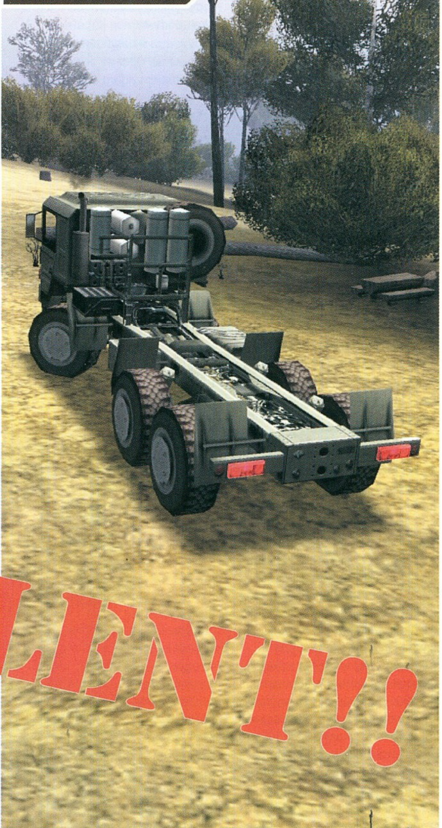
Virgin Interactive — Clever's — Channel 42

SCREAMER 4X4

Új stílus, újszerű játékmenet, gyönyörű tájak, változatos időjárás, pontosan kidolgozott fizikai modell, valós járművek... Ez a SCREAMER 4X4!

Kipróbálhatod a világ leghíresebb terepjáróit akár egyedül a terepen, akár hálózatban a barátaid ellen, a külön erre a célra kialakított pályákon.

Összesen 90 pályán, tíz különböző autóval versenyezhetsz, mindezt magyar nyelven.



MEGJELENT!!

www.vie.co.uk www.clevers.com www.channel42.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzió 87
Acomp 3
Balati Computer 87
CD Galaxis 20-21
Channel 42 90
Compuserv TC 86
Corg Computer 96
East Computer 86
Extreme 86
H&H 31
Hardverem '96 87
Herta .... BII
KellyTech 35
Lord Computer 86
LS Computer 87
Major Kiado 96
MC&CD 119
Pixel Multimedia .... BIII
Ready Computer 91
Samsung .... BIV
Sigma Computer 91
TransAm 87
VTCD 129
Westend MM 59
Win Computer 86

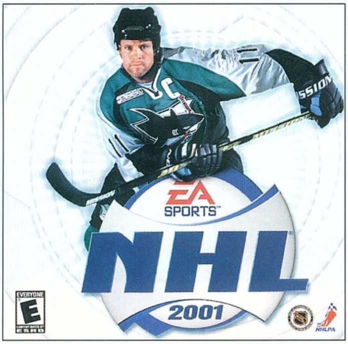
A PC Guru 2000/11 NHL 2001 nyereményjáték szerencsés nyertesei:

NHL 2001 PC CD- T NYERT

Szabó Tamás - 2640 Szendehely
Ágoston Gergely - 1165 Budapest
Tálas László - 5000 Szolnok

EA SPORTS PÓLÓT NYERT

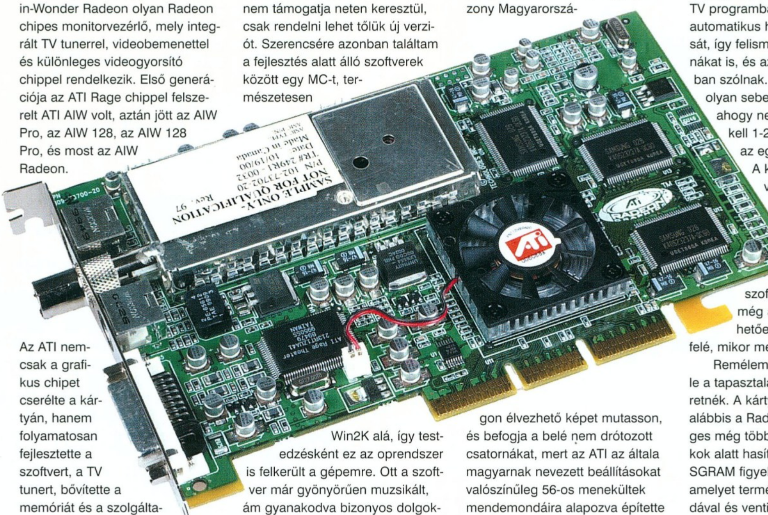
Németi Gyula - 1221 Budapest
Nagy Tamás - 3000 Hatvan
Lajtos Zoltán - 4032 Debrecen
Zsákay Tibor - 2600 Vác
Szabó György - 6100 Kiskunfélegyháza



ALL-IN-WONDER RADEON

Szerintem nem volt még olyan hardver, amelyet ilyen korán lestipstoppoltak volna a PC Gurunál. Az ATI megjelentette a Radeon chipes grafikus kártyáit, én pedig máris jeleztem, hogy a fél év múlva megjelenő AIW Radeont én akarom tesztelni. Réges-régen úgy kerültem a PC Guruhoz külsős újságírónak, hogy kritizáltam egy AIW cikket, mire megkaptam, hogy ha tudok, írjak jobbat. Az volt a bajom vele, hogy olyan színben tüntette fel a kártyát, mintha teljesen használhatatlan lenne. Pedig az ATI sosem csinált semmirevaló kártyát, bár tény, hogy néhány trükköt ismerni kell.

Kezdjük ott, hogy az ATI All-in-Wonder Radeon olyan Radeon chipes monitorvezérlő, mely integrált TV tunerrel, videobemenettel és különleges videogyorsító chippel rendelkezik. Első generációja az ATI Rage chippel felszerelt ATI AIW volt, aztán jött az AIW Pro, az AIW 128, az AIW 128 Pro, és most az AIW Radeon.



Az ATI nemcsak a grafikus chipet cserélte a kártyán, hanem folyamatosan fejlesztette a szoftvert, a TV tunert, bővítette a memóriát és a szolgáltatásokat. Mára már kiforrott rendszer birtokába jut az, aki ilyen kártyát vásárol, hisz az egyik leggyorsabb grafikus chipen futtatja a játékokat, emellett nagyon jó minőségű TV-vétel és teljes körű videofunkciók szerepelnek a palettán.

Sajnos azonban az ATI a sok fejlesztés mellett hibákat is vét, amelyekkel a cikk elolvasása után képben leszünk. Én már akkor tapasztaltam az elsőket, amikor AIW 128 kártyával rendelkező gépemet megpróbáltam upgrade-elni. Betettem az AIW Radeont, felinstalláltam a szoftvereket, majd reboot után nekiálltam TV-t nézni. Azaz csak nekiálltam volna. Ugyanis a régi beállításokat egyáltalán nem vette át, de sebaj, legalább gyakoroljuk a hangolást. Nagy örömömre a TV program már ismerte a beállítható országok között Magyarországot, így elindítottam az Autoscan funkciót a magyar kábelbeállítások mellett. Nagyjából öt percig hangolt, majd a 11 csatornám helyett 7 förmedvényt hozott be. Hang volt, kép helyett pedig elmosódott, színtelen árnyakat láttam, amelyek folyamatosan ugráltak a kép bal szélétől a jobb széléig. Tehettem bármit, a helyzet nem javult.

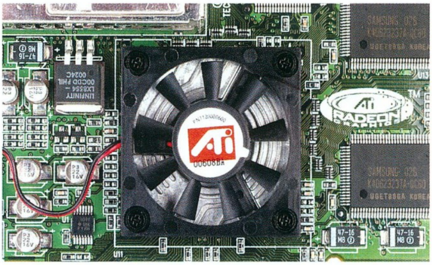
Nosza, ugrás az ATI homepage-re, keressünk frissebb Multimedia Centert. Sajna azonban az ATI a Multimedia Centert nem támogatja neten keresztül, csak rendelni lehet tőlük új verziót. Szerencsére azonban találtam a fejlesztés alatt álló szoftverek között egy MC-t, természetesen Win2K alá, így tesztedzésként ez az oprendszer is felkerült a gépemre. Ott a szoftver már gyönyörűen muzsikált, ám gyanakodva bizonyos dolgokra elhagytam a magyar beállításokat, és azt hazudtam a gépnek, hogy én bizony Németországban vagyok. Be is vette a kis hamis, és 8 gyönyörű csatornával ajándékozott meg. Időmilliomos lévén nekiugrasztottam még egyszer az Autoscan funkciót, immár tősgyökeres angolnak mondva magam, a drága pedig ezt meghálálva rögtön 17 csatornát hangolt be, kissé túlteljesítette tehát a nálam fogható csatornákat. Kiirtottam a szükségtelen, hangyaháborút imitáló adókat, és máris kész voltam. Ilyen egyszerű.

Mi ebből a tanulság? Az, hogy az ATI nagyon jó kártyát csinált megint. De amíg nem ír hozzá rendes szoftvert, addig másra nem jó, csak Quake-elni meg procit melegíteni. A kártyán található tuner egység ismeri az összes PAL és SECAM szabványt, így hát már nem kell forrasztania senkinek átalakítót, mint nekem anno az AIW Prón. Szóval minden rendben van, de a szoftver megint nem tiszta ügy. Először is, szokás szerint nem lehet finomhangolni. Ez a kisebbik baj, egyre kevesebb szükség van rá. De sajnos hangolni sem lehet!! A drága két dolgot kér: hogy hol vagyunk, és hogy antenna vagy kábel van a gépünkre csatlakoztatva, aztán a többit majd ő elintézi. Tipikus Windowsos felfogás. Ezért kell annyit szenvedni vele, hogy bizony Magyarországon élvezhető képet mutasson, és befogja a belé nem drótozott csatornákat, mert az ATI az általa magyarnak nevezett beállításokat valószínűleg 56-os menekültek mendemondáira alapozva építette be a szoftverbe biztosnak véve azt, hogy Európa keleti fele azóta egy cseppet sem civilizálódott.

Van tehát behangolt TV szoftverünk, szeretnénk TV-t nézni. Az irányítás ugyanaz, mint az eddigi programok esetében, vagyis távirányító nuku, a + - jelekkel lehet csatornát váltani, a kurzormozgatókkal hangerőt állítani, és megjelenítési beállításokat piszkálni. Ám valami furcsaság van. Vagy sokat ittam, vagy a kontraszt váltakozik. Bizony, az utóbbi: a kép úgy 7-8 másodpercenként sötétedik, majd világosodik. Megint az a nyavalyás szoftver. Én meg végignéztem egy videokazettát úgy, hogy azt hittem, hogy valamelyik idióta tönkretette a koszos videomagnójával, és a kontraszt azért ugrál.

De jót is kell mondanom a kártyáról, főleg azért, mert az igazság így teljes, hisz a kártya jó. A TV programban megoldották az automatikus hangnorma beállítását, így felismeri a sztereó csatornákat is, és azok tényleg sztereóban szólnak. A csatornák között olyan sebességgel válthatunk, ahogy nekünk tetszik, nem kell 1-2 másodpercet várni az egyes ugrások között. A kép a régebbi szoftverekhez hűen tűéles, sokkal szebb, mint akármilyen TV-n. Itt jut eszembe, hogy a Win98-as szoftver használatakor még a kép is alig észrevehetően, de ugrált mindenfelé, mikor merre tetszett neki.

Remélem, mindenki azt szűri le a tapasztalataimból, amit szeretnék. A kártya nagyon jó, legalábbis a Radeon részét felesleges még többet dicsérni. A játékok alatt hasított, 32 MB DDR SGRAM figyel a proci mellett, amelyet természetesen hűtőbordával és ventilátorral szereltek fel. Multimédiás kártya lévén a csomagban kapunk egy halom kábelt és átalakítókat. Stop, átalakítók. Az AIW Radeon fejlesztői sokáig törték az agyukat, hogy miként



oldják meg az egyre jobban elterjedt lapos megjelenítők támogatását (természetesen a statisztikákat nem a magyarországi állapotokon mérték fel). Két lehetőség adódott: vagy kétféle kártyát fejlesztenek ki: egyet a hagyományos CRT monitoroknak és egyet a DVI lapos megjelenítőknek, vagy készítenek egy átalakítót. Az utóbbi mellett döntöttek, így alapból DVI monitorkimenet van a kártya hátulján, de ezt az átalakítóval rendes VGA kimenetté tehetjük.

Különlegesség, hogy az ATI szinte elsőként a videokártya kimenetére rakott egy S/PDIF csatlakozót, amellyel a DVD filmek hangját hangkártya nélkül tudjuk multimédiás, dekóderrel ellátott hangfalszetthez csatlakoztatni. A DVD-gyorsítás terén pedig az ATI mindig is ott volt az élmezőnyben a képminőség és a sebesség tekintetében. A multimédiás funkciókhoz a capture is hozzátartozik, amelyet teljesen egyedileg, végtelen számú változattal is beállíthatunk. Gyors processzorral képes azonnali MPEG2 tömörítésre; ezt kipróbáltam, kevés sikerrel, mert a kép mellett a hang folyamatosan csúszkált. Ezek szerint a Celeron 550 nem gyors processzor

Most jönne az ajánlat, hogy a kedves szerző mit gondol a kártyáról, megérie megvenni, meg a szokásos dolgok a végére. Nem zárnám le ilyen könnyen ezt a cikket. Először is, bocsássatok meg, hogy nem írtam a kártya 3D-s teljesítményéről. Elsősorban azért, mert a PC Guruban már oldalak teltek meg a Radeon teljesítményéről, s aki játékőrült, az úgyis csak azt vesz, aki pedig ki akarja használni a multimédiás képességeket, annak pár frame/sec a százból meg ér annyit, hogy ezeket is a helyén tudja.

Másodszor pedig eléggé elfogult vagyok. Shoebaronnak pár nappal a kártya hazahozatala után azt mondtam, hogy ennyit már régen szívtam számítástechnikai eszközzel, és hogy teljesen használhatatlan az egész. De aztán rájöttem, hogy azzal nem érek el semmit, ha nyavalygok, így hát két nap alatt Columbót lepipálva felgöngyölítettem a rejtélyes szálakat, és remélem, sok mindenre megoldást találtam.

Nálunk QC Sample matricás példány járt, ezt újságok kapják, és a gyártók felhívják a figyelmet, hogyha vannak is hibák, kezeljük azokat fenntartással, hiszen a termék nem végleges. Ennek ellenére a kártya tökéletesen működött, csak azt a bétának nem nevezett, de inkább oda sorolt szoftvert tudnám feledni. Ám azt hiszem, még mindig jobb, ha az eszköz jó, és egy új szoftver megold minden gondot, mintha már maga a kártya is rossz lenne. Én biztos vagyok benne, hogy pár hónapon belül, mikor földi halandók által megfizethető áron megkaphatjuk az ATI AIW Radeont, akkor nekem is lesz egy a gépemben. Nem csak azért, mert szinte mindegyikkel volt már hosszabb-rövidebb kapcsolatom, hanem azért is, mert ez a kártya az ATI első igazán jókor kihozott, nagy teljesítményű 3D-s chippel felszerelt egysége, tele a megszokott multimédiás alkalmazásokkal és szolgáltatásokkal, és akkorra már a mostani béta szoftver is retail változat lesz, így az ATI AIW továbbra is a legjobban használható otthoni multimédiás kártya lesz.

Flex

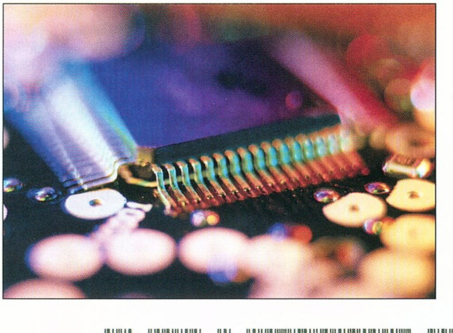
INFOBOX

Axico
Tel.: 342-3255

TEMPEST

SZTEREÓ ERŐSÍTŐ

Ma már szinte minden PC rendelkezik hangkártyával. Ennek jele többféle módon szólaltatható meg. A szolidabbaknak a fejhallgató is megteszi, de a legtöbb felhasználó valamilyen erősítős-hangszórós megoldást alkalmaz. Viszonylag sok cég szakosodott az erősítővel egybeépített hangszórókra, de csak az igazán ismert gyártók termékskáláján találhatunk ténylegesen jó minőségű eszközöket. A jobb szettek ára elérheti a 30 ezer forintot is. Ezt persze sokan nem tudják, vagy nem akarják megfizetni. Persze van más megoldás is. Ez pedig egy teljesen magyar fejlesztésű és gyártmányú „hardver". A Tempest 2x20 Wattos erősítő, amelyet bármilyen PC-hez csatlakoztathatunk. A kis készülék egy PCI vagy ISA csatlakozóhelyet foglal el. A készülék dobozában található 3,5 mm-es jack-jack átkötő kábel segítségével tudjuk a hangkártya kimenetét összehozni a Tempest bemenetével. A dobozban találhatunk még két hangszóró kábelt is. Ennek a másik végére nem is annyira nehéz találni valamit. Szinte minden háztartásban vannak olyan berendezések (egybe-hifi torony, music center, erősítős lemezjátszó stb.), amelyeket már régóta nem használunk, és esetenként egészen jó minőségű hangszórókkal vannak felszerelve. Ezek a jobb időket is megélt berendezések csak porosodnak a polcon, mivel kidobni sajnáljuk őket. Nos, itt a remek lehetőség, hogy a rég nem használt hangszórók újra munkába álljanak. Akár a 20-30 wattos hangszórók is megteszik, de a hangerővel bánjunk óvatosan.



Mivel a készülék csak tápfeszültséget igényel, ezért semmilyen egyéb szoftvert nem kell hozzá telepítenünk. A hangerőt szoftveresen, a hangkártya kimeneti szintjének állításával tudjuk szabályozni. Ha a két csatorna között hangerőbeli különbséget tapasztalunk, akkor azt a kártyán található két kis trimmer potenciométerrel tudjuk korrigálni. Az erősítő a teszthez használt 50W-os Onkyo hangszórókat egészen szépen kihajtotta. Mindemellett kimondottan szép, telt hangzással lepett meg. A készülék alapzaja igen minimális, csak a PC-ben összevissza kószáló zavarokat szedi egy kicsit össze. Ez is csak nagyobb hangerőn hallható igazán. A Tempest erősítőt bátran ajánlom minden olyan felhasználónak, akinek nincs komolyabb hangszórószettje, és akad a polcán használaton kívüli hangfalpár. A cég a négycsatornás hangkártyák tulajdonosait sem felejtette el: jövő év elejére tervezik a Tempest 4 csatornás változatának piacra dobását.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

Major Kiadó Kft.
www.majorgroup.co.hu

PART IV

TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN

BEVEZETÉS - „WE'RE THE DOT IN .COM"

A PC-s világban már sokszorosan megtapasztalhattuk, hogy önmagában még az átütő erejű technológia sem elegendő a piaci sikerhez, sőt, az ügyes marketing révén a gyakran bizony nem a fejlődés élvonalát képviselő termékek nemcsak hogy ellensúlyozni képesek hátrányaikat, hanem előnyhöz is képesek jutni jobban konstruált vetélytársaikhoz képest. Ez a tendencia persze a hiedelemmel ellentétben nem csak az x86-os siralomvölgy sajátja, hiszen a jelenség - ha nem is oly feltűnő gyakorisággal - a csúcskategóriás számítógépek képviselte szegmensben is megfigyelhető. Létezik ugyanis egy olyan cég, amely technológiájának kisebb hiányosságait sikerrel fedi el a csak a Microsoftéhoz hasonlítható marketinggépezete segítségével, egy cég, amely saját meghatározása szerint az internet fejlődésének hajtómotorja, s amelynek sikeressége Robert Herwick immár több mint egy évtizedes elemzését idézve "a szó eszközeivel leírhatatlan".

NFS, SPARC, AZ ELSŐ MILLIÁRD – AZOK A BOLDOG 80-AS ÉVEK...

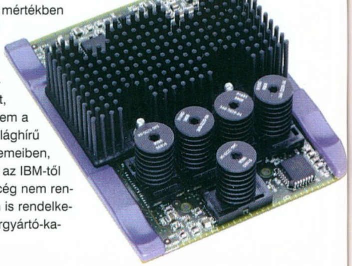
A jól értesültek számára valószínűleg nem okozott nehézséget kitalálni, hogy arról az amerikai illetőségű Sun Microsystemsről van szó, amelyről mostanában leginkább a Microsoft ellen indított antitröszt per egyik főszereplőjeként és az évi tizenkétmilliárd (!) dollárt meghaladó forgalom kapcsán lehet hallani. A fenti információk birtokában ma már nagyon nehéz elképzelni, hogy az 1982-ben alapított cég pályafutása kezdetén mindösszе négy alkalmazottal rendelkezett, s mai szemmel nézve minimális forgalmat bonyolított saját tervezésű munkaállomásainak eladása révén. A Sun számára az igazi áttörést meghozó SPARC, vagyis Scalable Processor ARChitecture eredete is egészen ezekig az időkig vezethető vissza, igaz az ezt a technológiát használó első igazán ütőképes termék, a SPARCstation 1 megjelenésére egészen 1989-ig kellett várni. Természetesen a vállalat a történetében két mérföldkőnek tekinthető évszám közötti időt sem töltötte tétlenül: a sokáig de facto iparági szabványként funkcionáló NFS (Network File Sharing) technológia 1984-es bevezetése és az 1988-ra (vagyis alig több mint fél évtized alatt!) egymilliárd dollárosra nőtt éves forgalom világosan jelzik a Sun fejlődésének egyes állomásait.

ULTRASSPARC – SZIKRÁTÓL A SZUPERNOVÁIG

A SPARC-evolúció történetét tanulmányozva a legnagyobb minőségi ugrást kétségkívül az UltraSPARC processzorok megjelenése kapcsán figyelhetjük meg: az eredetileg 32-bites architektúra, mintegy válaszul a vetélytársak hasonló irányban tett lépéseire, a 90-es évek elején vált teljes mértékben 64-bitessé. Az új CPU az akkoriban legfejlettebbnek számító 0,5 mikronos gyártástechnológiával készült, ám érdekes módon nem a Sun saját, hanem a világhírű Texas Instruments üzemeiben, ti. a Compaqtól, vagy az IBM-től eltérően az amerikai cég nem rendelkezik és soha nem is rendelkezett önálló processzorgyártó-kapacitással. A Sun (és persze a felhasználók) szerencséjére a TI-szel való együttműködés olyannyira zökkenőmentesnek bizonyult, hogy a texasi cég az UltraSPARC processzorok második, immár 0,29 mikronos eljárással előállított generációjának gyártásában is meghatározó szerepet vállalhatott. A megszokott dús fantáziával US II névre keresztelt CPU kétségkívül számos vonzó tulajdonsággal rendelkezett (teljes sebességű, akár 8 MB-os másodszintű gyorsítótár, viszonylag magas működési frekvencia stb.), ám már megjelenésének pillanatában sem számított a sebesség démonának. Ennek ellenére a Sun pontosan az US II-re épülő szervercsaládjának köszönheti eddigi legnagyobb eredményeit világosan bebizonyítva, hogy a teljesítmény önmagában korántsem elegendő a sikerhez: a kiegyensúlyozott rendszerarchitektúra és a megfelelő szoftvertámogatás legalább olyan fontos szerepet játszik.

STARFIRE – MENNYEI TŰZ

A fent említett rendszerfelépítés kapcsán mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy ennek az igazán ütőképes architektúrának a kifejlesztésében nagyon fontos szerepet játszott a manapság már a puszta túléléséért küzdő Silicon Graphics, melytől - az általa elért bevétel nagyságához képest - a Sun teljességgel nevetséges áron (a hír szerint kb. százmillió dollárért) vásárolta meg az eredeti technológiát (egyúttal az SGI tervezőmérnökeinek legjobbjait is átcsábítva magához). S hogy vajon mi született ennek az innovatív, kiválóan skálázható architektúrának és a már sokszorosan bizonyított UltraSPARC technológiának az egymásra találásából? Nos, olyan termék, amely kivételesen tényleg megérdemli a reá



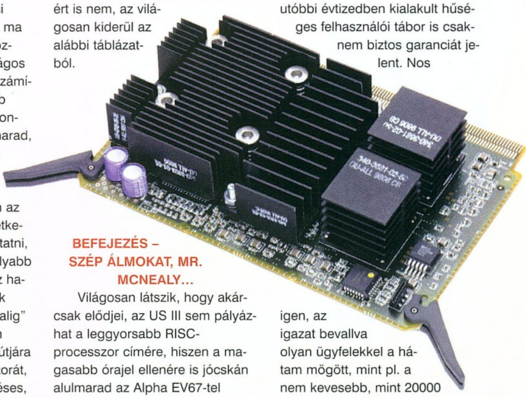
aggatott impozáns nevet, hiszen a StarFire (hivatalos nevén Ultra Enterprise 10000) szerverről valóban csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Mert hogyan is lehetne szavakkal leírni ennek a tökéletes sötétkék monolitnak a földöntúli szépségét, melynek belsejében nem kevesebb, mint 64 processzor működik tökéletes összhangban a sokáig iparági rekordnak számító (12,5 GB/másodperc) sávszélességet biztosító rendszerbusszal, 64 GB memória társaságában? A StarFire ráadásul számos olyan szolgáltatással rendelkezik, amely sokáig az IBM mainframe rendszerek kiváltsága volt, így nem csoda, hogy az iránta a kezdetektől fogva megnyilvánuló felhasználói lelkesedés megrendelések sokaságában is realizálódott. Az UE10000 kapcsán ráadásul végre hazai vonatkozású szuperkomputer-hírről is beszámolhatunk, hiszen az MTA egyik szervezeténél nemrégiben üzembe helyezett

konfiguráció a világ 500 legnagyobb teljesítményű számítógépének listájára is felküzdötte magát. Ezúton is gratulálunk!

ULTRASPARC III – TOO LITTLE, TOO LATE?

Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a StarFire által CPU-k és RAM terén felmutatott kiváló skálázhatóság csak az érem egyik oldala, s az UE10000-ben használt US II processzorok teljesítmény terén finoman szólva is nem tartoznak az élvonalhoz, olyannyira, hogy egy „mindössze" 32 (vagyis feleannyi!) EV67 CPU-t tartalmazó Compaq GS320 modell a legtöbb benchmarkban játszva kényszeríti térdre nagynevű vetélytársát. A jelenség hátterében kétségkívül a maximum 450 MHz működési frekvenciát elérni képes US II ma már igencsak gyengécske központi egysége áll: ez a valóságos processzor-matuzsálemnek számító, fél évtizednél (!) is idősebb CPU hovatovább az x86-os konkurenciával szemben is alulmarad, aminél pedig kevés nagyobb szégyen eshet meg egy RISC processzorral...

Az elszomorító szituáción az UltraSPARC CPU-k ama következő generációja hivatott változtatni, amellyel csak egyetlen komolyabb gond van: az Intel Itaniumhoz hasonlóan nem igazán igyekszik megérkezni... A Sun ugyan "alig" néhány éves késést követően nemrég végre hivatalosan is útjára bocsátotta US III-as processzorát, az azonban továbbra is kérdéses, hogy az új CPU-ra épülő rendszerek mikor is lesznek kereskedelmi mennyiségben is elérhetők a felhasználók számára. Ráadásul a 64-bites UltraSPARC architektúra legújabb inkarnációja teljesítményével továbbra sem kápráztatta el az előzetesen talán kicsit többre számító iparági szakértőket – hogy pontosan miért is nem, az világosan kiderül az alábbi táblázatból.



BEFEJEZÉS – SZÉP ÁLMOKAT, MR. MCNEALY...

Világosan látszik, hogy akárcsak elődjei, az US III sem pályázhat a leggyorsabb RISC-processzor címére, hiszen a magasabb órajel ellenére is jócskán alulmarad az Alpha EV67-tel szemben, s akkor még nem is beszéltünk a hamarosan megjelenő EV68-ról, amely ugyebár on-die gyorsítótárral és 1+ GHz-es működési frekvenciával felvértezve indul majd harcba a Sun üdvöskéje ellenében. Az Intel-fanatikusoknak azért a figyelmébe ajánlanám, hogy a 900 MHz-es US III így is képes kétvállra fektetni az 1 GHz-es Pentium III-at (a differencia különösen a lebegőpontos műveletek terén jelentős), annak ellenére, hogy a Blade 1000 mezei SDRAM-ot használ az OR840 négycsatornás RDRAM-ja ellenében.

Természetesen az US III viszonylagos gyengesége ellenére sem kételkedhetünk abban, hogy a Sun az erre a CPU-ra épülő új szervergenerációjával is sikert sikerre halmoz majd: erre a példaértékű marketingen túl az utóbbi évtizedben kialakult hűséges felhasználói tábor is csaknem biztos garanciát jelent. Nos igen, az igazat bevallva olyan ügyfelekkel a hátam mögött, mint pl. a nem kevesebb, mint 20000 (!) Sun számítógépet használó America Online, a Sun CEO, Scott McNealy helyében én is nyugodtan aludnék...

Joshua

Tesztegység		SPECint2000		SPECfp2000	
Rendszer	CPU	Peak	Base	Peak	Base
Sun Blade 1000	900 MHz USIII	467	438	482	427
AlphaServer ES40	833 MHz 21264A	540	514	662	599
HP 9000 Model N4000	552 MHz PA-RISC 8600	379	367	369	338
Intel OR840	1 GHz Pentium III	442	438	335	327
Sun Enterprise 450	480 MHz UltraSPARC II	234	225	291	274

LOGITECH EGEREK

Korábban, egy rövid bemutató erejéig már lehetőségünk nyílt kipróbálni a Logitech megújult termékskáláját, melyben a joyok, kormányok és billentyűzetek mellett természetesen a portfolió alapját képező egerek is számos meglepetéssel szolgáltak (persze, nagy bajban lennénk, ha már ők sem tudnának jó egereket gyártani). Talán a legszembeötlőbb, hogy a svájci cég ledogozta a Microsofttal szembeni hátrányát, és végre komoly vetélytársakat tudott állítani az IntelliMouse Explorer optikai változata ellen. Jó fél éves használattal a hátunk mögött azért érdemes megemlíteni, hogy többünknek igencsak meggyűlt a baja IM-zal (nagyon kényes az egérpadra), sok esetben ez a kezdeti lelkesedés után az egér lecseréléséhez vezetett. Kicsit kétkedve fogadtuk tehát a MouseMan Wheel optikai változatát, mely időközben a hazai piacon is elérhetővé vált. Szerencsére a legendás széria kétezres reinkarnációja nem okozott kellemetlen meglepetéseket. A második generációs optikai szenzornak hála az érzékelés nagyon pontos és gyors, továbbá az egér is kevésbé kényes az egérpadok kiválasztását illetően. Designra a jól bevált MouseMan formákat örökölte, ám a tetején cyberkéken világító logó a piacon teljesen egyedülállóvá teszi. Sötétben tehát verhetetlen:). Igazából egyébként is (nálunk DTP-re is jól bevált), egyedül a 17 ezer forintos ára lehet megfontolandó tényező. Ennél 5-6 ezer forinttal olcsóbb a „sima" görgős változat, bár ez esetben érzékeny veszteségként le kell mondanunk a sejtelmesen világító logóról.

Igazi újdonságnak tekinthető még az iFeel család színre lépése. A Logitech a WingMan FFB mouse kapcsán már korábban is próbált fizikai visszahatásokat csatolni az egereihez, ám az elképzeléseiket nem követte átütő siker. Kitartóak lévén kicsit átdolgozták a konstrukciót, így az iFeel egerek már nem kötöttek adott pályára, ám mégis képesek erő-visszacsatolásos hatásokkal sokkolni a tulajdonosaikat. Na jó, a sokk azért kicsit erős. MouseManből és a sima Wheel Mouse-ból is létezik iFeel változat (mind a kettő optikai), ezek méretre és formatervezésre az eredeti verziókkal teljesen megegyeznek. Azaz a hatásokat keltő motor nem foglal túl sok helyet, igaz, a teljesítménye is ennek megfelelő. A technológia lényege, hogy a desktopon vagy site-okon mozgatva a kurzort, elhaladva egy-egy folder, menüpont vagy hyperlink felett az egér visszajelez. Hogy ez miért jó, egyelőre rejtély, nehezen összevethető a joyok és kormányok hatásaival, melyek esetében a cél tényleg a realitás növelése. Ideig-óráig a változtatható effektek jó szórakozásnak bizonyulnak (főleg az ablakok húzogatása poén, ilyenkor az egér halkan „nyöszörög", mint valami kis háziállat:)), de, hogy valaki hosszabb ideig így használja a desktopját, azt nehéz elképzelni. A mouseManes változat 60 dollár, míg a kistestvér 40 dollár, itthon a cikkleadás pillanatában még nem kapható, de nem elképzelhetetlen, hogy karácsonyra már feltűnik a boltok polcain.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

CORG COMPUTER
CORG COMPUTER KFT.
1111 BARTÓK BÉLA ÚT 46.
TEL.: 466-6675, 386-9810
FAX: 365-6165
GRAPH ZEPPELIN

Digitális Videó és Audió Centrum
Szinte minden, amire a digitális képalkotástól a feldolgozásig szüksége lehet.

DIGITÁLIS VIDEÓ ESZKÖZÖK
• DV editáló rendszerek
Canopus Raptor és EzDV kártyák – a kategória legjobbjai
Pinnacle – teljes termékskála
Matrox RT2000 – a filmszerkesztés új standardja; a legkeresettebb editáló rendszer
• DV és D8 kamkorderek
Sony, Panasonic, Canon
A nálunk vásárolt Sony és Panasonic kamkordereken díjmentesen alakítjuk ki a DV bemenetet!
Hihetetlen árzuhanás!
• MPEG-I és MPEG-II rendszerek Hardver eszközök már nettó 138e Ft-tól

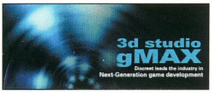
DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK
A digitális kamera, amivel már a profik is elégedettek lehetnek:
• Nikon Coolpix 990
A *Digital Camera* szaklap ítélete: best buy: unrivalled photographic features
• További kínálatunk
– a NIKON digitális kamerák és scannerek teljes választéka
– állványok, vakuk, kiegészítők
Részletes ajánlatainkat keresse web lapjainkon:
http://www.corg.hu

ÚJ Tempest
HIFI Sztereo erősítő PC-k számára!
Kiváló minőség és hangerő a hagyományos hangfalakon, közvetlenül a PC-ből.
2x20W valódi teljesítmény
www.majorgroup.co.hu
Megrendelhető:
Tel.: (06) 1/387-1438
Fax: (06) 1/387-1553
petika@elender.hu
PCI és ISA kivitel
www.majorett.com
Major

GAMEMAX

MAGMA* SHOW 2000

Magyarország a jelek szerint igen fontos terület a 3D-vel foglalkozó cégek számára. Idén már az Alias|Wavefront rendezett itt Maya



játékfejlesztői konferenciát, most pedig a Discreet tartott bemutatót új fejlesztéseiről, beleértve a 3D Studio új verzióját (amelyet csak napokkal a show után jelentettek be hivatalosan). A helyszín a Campona mozijának nagyterme volt, amelyet a csaknem 500 fős közönség teljesen megtöltött. A technikai háttér sem volt utolsó, például a mozivásznat használták a kivetítőkhöz, a PC-ket pedig (minő meglepetés) a Silicon Graphics biztosította. A rendezvény nevét adó 3ds max4 (kódnevén Magma*), igencsak jónak tűnik, de erről inkább a 3D rovat keretei között számolnék be. Akadt azonban más, az otthoni felhasználók számára érdekes látnivaló is.

GMAX

A Discreet talán legzseniálisabb ötlete mostanában a gMax koncepciójának kidolgozása volt. A PC Guru olvasói előtt aligha kell sokat értekeznem a különböző modokról; olyan, sikeres játékprogramokhoz készített kiegészítésekről (pályák, modellek) van szó, amelyek szinte kizárólag "lelkes amatőr" felhasználók munkái, és általában ingyenesen letölthetőek az internetről. A modok általában igen népszerűek a játékosok között, hiszen az egyszer kifizetett program a végigjátszása után is sokáig nyújt még szórakozást – és ez visszahat a játék eladásaira is. Ezért aztán napjainkban már alapvető szempont szokott lenni a játékok bővíthetősége, például szinte mindig mellékelik a pályaszerkesztőt, ha van.

A Discreet ezt a jelenséget szeretné meglovagolni. A legnagyobb gondot egy-egy mod elkészítése során ugyanis az eszközök hiánya jelenti a gyakran a neten verbuvált modfejlesztő csapatok számára; az ingyenes és a kereskedelmi forgalomban kapható olcsóbb szoftverek képességei messze elmaradnak az iparágban használt eszközöktől. Ilyenkor tehát vagy a mod nem készül el, vagy marad a warez...

A gMax ezen kíván segíteni, és a jelek szerint erre esélye is van. A legfontosabb erénye ugyanis az, hogy ingyenesen letölthető lesz az internetről. Ez elsőre nagyon meglepő, és valóban van benne néhány kisebb trükk. Először is, fizetni azért kell a programért, csak éppen nem a felhasználónak, hanem a játékfejlesztőknek. Ha valaki azt szeretné, hogy gMaxszel lehessen modokat készíteni a programjához, akkor bizony meg kell vásárolnia a licencet. Ezután még el kell készítenie a patch-et a gMaxhez, ugyanis a program önmagában semmire sem használható, csak egy afféle shell. A patch a játék CD-jére kerül, ebben lesznek a saját kiegészítések a gMaxhez, például az egyedi eszközök, a file formátum, meg ilyenek (a gMax ugyanis nem ismeri a Max formátumot). Ilyen patch-ekből akármennyi felrakható a gMaxhez, és az indításkor lehet majd kiválasztani, hogy melyik játékhoz tartozó verzióval akarunk dolgozni.

A progi másik előnye, hogy a 3ds max 4-re épít, annak az alapvető poligonos modellező, textúrázó és egyéb eszközeit már eleve tartalmazza, ugyanígy a script nyelvet és a plugin architektúrát. Utóbbiak segítségével az alkalmazás szinte a végtelenségig módosítható és bővíthető, a fejlesztők tehát egészen sajátos funkciókat is hozzáadhatnak a gMaxhez.

A bemutatón nem soroltak fel túl sok példát (valószínűleg a hivatalos product launch-ig titokban akarnak tartani még ezt-azt), de biztosan számíthatunk teljes Quake III pályaszerkesztőre, továbbá említettek olyan játékokat, mint a Half Life, a Need for Speed, sőt a Fifa sorozat. Sőt, szinte biztosra vehető, hogy az X-Boxhoz is lehet majd modokat készíteni! Ez végül is logikus, hiszen a fejlesztés PC-ken zajlik, maga a konzol is módosított PC lesz, és rendelkezni fog mind internetkapcsolattal, mind háttértárolóval a modok számára.

A gMax másik fontos szerepe pedig a játékpiacért való konkurenciaharccal kapcsolatban jön elő. Ha ugyanis valamelyik fejlesztő szeretné megnyerni a modfejlesztőket, akkor valószínűleg a máris nagyon várt gMaxre el kell készítenie a saját eszköztárát. Kétszer dolgozni viszont gazdaságtalan, sok pénz és idő takarítható tehát meg akkor, ha házon belül is a Max/gMax kombót használják, azaz magát a játékot is a fenti programokkal készítik el...

3D INTERNET

Kissé váratlan, de annál lenyűgözőbb volt a bemutató internettel foglalkozó része. Azt valószínűleg sokan tapasztalatból is tudjátok már, hogy a különféle grafikus file-ok igen nagy méretűek, és mindenféle tömörítés ellenére meglehetősen lassan csordogálnak lefelé a gépünkre. Ha netán mozgóképet szeretnénk, az meg aztán kifejezetten hatalmas tud lenni. A 3D-s adatok ellenben kevesebb helyet foglalnak, ráadásul nemcsak tetszőlegesen animálhatók, de interaktívak is lehetnek. A bemutatón láthattunk kisebb játékokat, realtime 3D-s kisfilmeket és 3D-s katalógust. Egészen döbbenetes minőség érhető el egyébként a mai hardverrel; volt például egy szép, tükröződő karóra is, meg teljes hálószobabútor. A technológia már rendelkezésre áll (az Intel is erre gyúrta ki a P4-et), szóval William Gibson víziója igen rövid időn belül megvalósulhat...

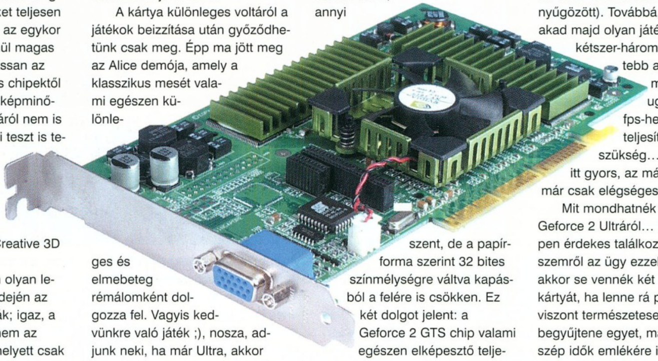
www.discreet.com

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

CL 3D BLASTER ULTRA

Repül az idő, már vagy két éve, hogy utoljára ilyesmiről olvashattatok a PC Guruban: olyan videokártyáról, amelyhez aligha lesz szerencsétek élőben. A legutóbbi ilyen nonszensz-hardvertesztünk a Quantum Obisidian duál Voodoo2-ese volt - kuriózum a maga idejében, bár nem annyira, mint jelenlegi versenyzőnk. Mégsem érezzük ezt a cikket teljesen értelmetlennek, hiszen az egykor szinte elképzelhetetlenül magas teljesítmény ma már lassan az alaplapra integrált 3D-s chipektől is minimális elvárás, a képminőségről és a feature listáról nem is beszélve. Ez a mostani teszt is tekinthető afféle ízelítőnek, hogy milyen sebességekre számíthatunk pár éven belül a hétköznapi 3D-s kártyáktól. Lássuk hát a Creative 3D Blaster GF2 Ultrát...

A külső korántsem olyan lenyűgöző, mint annak idején az emeletes Obsidian-nyák; igaz, a chipet sem a 3dfx, hanem az Nvidia gyártja, és hat helyett csak egy darab található a kártyán. A méretes ventilátor, és a RAM-okon terpeszkedő hűtőbordák azonban arra utalnak, hogy a jelenlegi technológia korlátjait feszegető versenyzővel van dolgunk.



Creative 3D Blaster GeForce 2 Ultra teszt (250/500MHz)						
	3DMark 2000 v1.1		Quake3 demo001 HQ		Team Arena HQ	
PIII - 800	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	6229	5987	100	99.5	51.2	49.5
1024x768	6096	5408	98.7	93.6	50.2	48.8
1280x768	5559	4145	93.6	70.4	50.1	45.7
1600x1200	4765	3128	81.2	49.8	48.4	35.2

Fill rate 3D Mark2000 - GeForce 2 Ultra				
	16 bit		32 bit	
PIII - 800	Single*	Multi	Single	Multi
800x600	765	1532	377	763
1024x768	765	1565	368	758
1280x768	760	1560	351	730
1600x1200	758	1540	339	709
*Single és Multi textúrázás - Mtexels/s-ban				

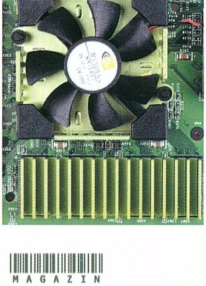
FSAA performance Quake3		
PIII - 800	FSAA on	FSAA off
640x480	76.1	–
800x600	50.5	99.5
1024x768	31.2	93.6

A körítés a driverek telepítése után sem érezteti velünk, hogy mi is lapul a PC házában; bár a Creative szoftverei igencsak látványos, egyedi designú ablakokkal rendelkeznek. A kicsit hifi erősítő kezelőszerveihez hasonló kijelzőkön a régebbi videokártyákhoz képest igencsak el lehet veszni az opciókban: anisotropic filtering, antialiasing, szín- és gammakorrekció, toronyóra lánccal. Egyedül az overclock fül alatt láthatunk pár meglepő dolgot: a proci 250 MHz-en teker, ami néhány éve még a CPU-któl is impresszív lett volna. A 64 MB DDR memória - a GF2 Ultra valódi lelke - pedig 500 megahertzes effektív sebességen száguld. Ez az órajel már tényleg elképesztően magas, és jól látható hatása van a kártya árára is – de erről majd később.

A kártya különleges voltáról a játékok beizzítása után győződhetünk csak meg. Épp ma jött meg az Alice demója, amely a klasszikus mesét valami egészen különleges és elmebeteg rémálomként dolgozza fel. Vagyis kedvünkre való játék ;), nosza, adjunk neki, ha már Ultra, akkor 1600-as felbontásban. Az eredmény nem is marad el, a játék ugyanis röccenés nélkül fut, mi meg kezdhetjük keresni az állunkat. Keresgélünk még egy kicsit, miután a megszokott tesztprogramjainkat is beizzítjuk; a Quake3-ból a változatosság kedvéért a Team Arena demóját is megtekintjük (Shoe azzal fenyeget, hogy az ünnepek között gigantikus tesztelésnek kell majd alávetnünk). Ez utóbbi azért már kicsit sok a kártyának, 1600-ban néha megrezzen picit, de kisebb felbontásra váltva semmi kifogásunk sem lehet. Ám közben ne feledjük el az "egyszerű" GTS-eket sem, 1024*768-ig nincs igazán különbség a kártyák között – ugyanis ezen a felbontáson még a CPU a szűk keresztmetszet.

A kártya alaposabb tesztelése még érdekesebb következtetések levonására ad lehetőséget. A fill rate, a nyers pixel-pumpálási teljesítmény vizsgálatakor azt láthatjuk, hogy ezek esetében egy az egyben a memória-sávszélesség a meghatározó. 16 biten stabilan másfélmilliárd (!) texel (azaz 750 millió dual-textúrázott pixel) felett járunk – gyors fejszámolás alapján ez a Voodoo1 teljesítményének mintegy harmincszorosa, a dual V2-nek meg az öt-tízszerese. Nem semmi érték, annyi szent, de a papírforma szerint 32 bites színmélységre váltva kapásból a felére is csökken. Ez két dolgot jelent: a Geforce 2 GTS chip valami egészen elképesztő teljesítménnyel rendelkezik, ha valamilyen csoda folytán léteznének 500/1000 MHz-es memóriák, akkor 1600*1200-as felbontásban is számíthatnánk vagy 100 fps-re a Quake3 timedemóban. Másrészt, a memória sebessége most már csaknem végzetesen elmarad a chiphez képest, és gyakorlatilag hiábavalóvá teszi a jelenlegi architektúrák egyszerű gyorsítását. Naivság lenne azonban arra a következtetésre jutni, hogy az Nvidia vagy a többi cég nem akarna erről tudomást venni – ŋagyon is jól haladnak a szükséges fejlesztésekkel.

Mielőtt jól lehordanátok minket néhány keresetlen szóval, hogy minek 100 fps (olvasunk néha ilyen véleményeket), gyorsan berakunk ide egy kis táblázatot az antialiasing bekapcsolása után mért eredményekkel is. Puff, ott szaladt el a sebességünk, az Ultra FSAA-val legfeljebb 800*600-ban képes még játszható sebességet produkálni. Aki viszont ezt a kártyát megveszi, az talán nem 15 colos monitorral kívánja használni, a felett pedig ez a felbontás elkezd pixelessé válni (mi 19-es Viewsonic monitoron néztük, és az 1600*1200 sokkal jobban lenyűgözött). Továbbá, nemsokára akad majd olyan játék, amelynek kétszer-háromszor összetettebb a grafikája a maiaknál, azaz ugyanakkora fps-hez sokszoros teljesítményre lesz szükség... Szóval ami itt gyors, az máshol talán már csak elégséges lesz.



Mit mondhatnék még a Geforce 2 Ultráról... Mindenképpen érdekes találkozás volt, de részemről az ügy ezzel véget is ért – akkor se vennék két kilóért videokártyát, ha lenne rá pénzem. Shoe viszont természetesen boldogan begyűjtene egyet, már csak a régi szép idők emlékére is ;), szóval nem elvetélt próbálkozás ez az Nvidiától. De azért jobban örülnénk, ha a jövőben nem izomból szeretnének előre törni, hanem inkább a hatékonyságot favorizálnák...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

INFOBOX

FŐBB JELLEMZŐK

- 250 MHz core
- 64 MB DDR SDRAM (500MHz)
- 7,36 GB hatásos memória sávszélesség
- Extra hűtés
- Bundle: MDK2

TESZT KONFIG

PIII - 800MHz
128 MB PC100 SDRAM
ASUS P3B-F
Quantum Fireball Lct 15
Pioneer 16x DVD
SB Live

Windows 98 SE (angol)
DirectX 8.0
NVIDIA Detonátor 7.17
CL driver 1.07

FORGALMAZÓ

CHS Magyarország Kft
Tel.: 451-3500
Ár: 200 ezer forint körül

GRAVIS

JÁTÉKVEZÉRLŐK

Nem is emlékszem már, hogy mikor kaptunk utoljára Gravis termékeket tesztelésre. A legutóbbi teszt óta nagyon sok modellük megjelent, ezek között akadnak egészen komoly darabok is. A négy gamepad és a három joystick szolgáltatásaiban igen nagy különbséget mutat, így a hűséges Gravis-rajongók egészen biztosan megtalálják majd az igényüknek és pénztárcájuknak megfelelő vezérlőt.

DESTROYER GAMEPAD

A Destroyer Gamepad a legegyszerűbb kivitelezésű Gravis vezérlő. Kinézetre nagyon hasonlít a régi Gravis Gamepadre (PSX design), bár csak egy pár flipper gomb van rajta. A fogása sokkal kényelmesebb, mint az elődjéé, a gombok elérhetősége is kézre esik. A turbo gomb a flipper gombok normál és auto fire funkcióját kapcsolja. Simán gameportra csatlakoztatható.

DESTROYER TILT GAMEPAD

A Destroyer Tilt Gamepad kinézetre az előző padre hasonlít. A különbség az, hogy a turbo gomb helyén a Tilt funkció kapcsolója található. Ha ezt aktiváljuk, akkor a pad érzékeli azt, hogy éppen merre döntjük. Ilyenkor az alapállapotban irányként funkcionáló digitális keresztgomb 8 irányú HAT (panoráma kapcsoló) üzemmódban kezd el működni. A pad USB csatlakozóval van ellátva.

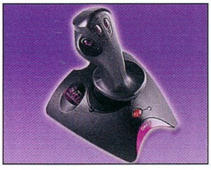
XTERMINATOR DIGITAL GAMEPAD

Ez a gamepad régebbi darab. Látszik rajta, hogy a Gravis annak idején megpróbálta a lehetetlent: minden igényt kielégíteni. Hihetetlen mennyiségű funkciót rázsúfoltak egyetlen termékre. A digitális keresztgomb mellett helyet kapott az analóg irányítókar. Két analóg és két digitális flippergombot raktak a pad alsó részére. A jobb hüvelykujjra hat normál és két extra vezérlőgomb, egy különleges váltógomb, egy panoráma kapcsoló és egy analóg gázkar marad. Az Xterminator Digital Gamepadhez az Xperience vezérlőszoftvert mellékelik, amely nagyon szép, modern kezelőfelülettel rendelkezik. Ennek segítségével teljesen szabadon beprogramozhatjuk, hogy padunkon melyik gomb mit csináljon. Ezt természetesen akár minden egyes játékprogrammal külön-külön megtehetjük, és a beállításainkat el is menthetjük. A padet sima joystick portra és USB portra is ráköthetjük. A joystick port csatlakozóján továbbmenő aljzatot találhatunk, ahova további vezérlőt csatlakoztathatunk.

ELIMINATOR GAMEPAD PRO

Az Eliminator Pro a mostani kínálat – véleményem szerint – legjobb darabja. Szolgáltatásai nem annyira szerteágazóak, mint az Xterminatoré, de a fogása kifejezetten ergonómikus. A felülete mindenhol redőzött, így egyáltalán nem csúszik, és stabilan fekszik az ember kezében. A pad formatervezésére láthatóan nagyon sokat fordítottak, így a kinézetére sem lehet panasz. Az analóg karhoz tartozik a Precision gomb, amelynek aktiválásával az irányítás sokkal precízebbé válik. A padon a flippergombokkal együtt összesen 10 gomb található. A vezérlőt a hozzá adott Xperience szoftveren keresztül programozhatjuk. USB csatlakozású.

DESTROYER XTREME JOYSTICK



A Destroyer Xtreme joy alapszolgáltatásokkal bíró termék. A négy tűzgomb és a gázkar mellett az egyetlen extra a Precision gomb, amelyet aktiválva az irányítás sokkal pontosabbá válik. A kart USB portra kell csatlakoztatni.

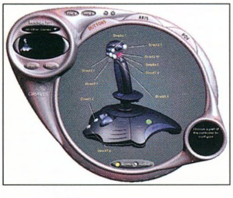
ELIMINATOR JOYSTICK

Az Eliminator joy első ránézésre kissé hasonlít a Destroyer karra, persze annál többet tud. A karon magán 5 tűzgomb található, és a gázkar mellett, a talapzaton levő 2 gomb ezt egészíti ki. A karon található még egy 8 irányú

HAT – panoráma – gomb (állat pirosan világít) is. A kart szintén ellátták Precision gombbal. Xperience szoftveren keresztül programozható. USB csatlakozású.

ELIMINATOR PRECISION PRO JOYSTICK

Az Eliminator Precision Pro a mostani kínálat legjobb joystickje. A joy a kistesó összes funkcióját tudja (világít is!), és e mellett még két extra lehetőséggel bír. Az egyik a kar tengelyirányú elforgathatósága, ami szükség esetén mechanikusan reteszelhető (hogy ne mozogjon). A másik funkció a karon található Weapon Scroll. Ez



gyakorlatilag olyan görgő, mint amelyik a görgős egereken van, csak ez vízszintesen helyezkedik el. A joystick szintén programozható az Xperience szoftver segítségével. USB és gameport csatlakozóval látták el.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel: 266-6059

SONY CMD-J5

Sziasztok!

Most, hogy a rovat elérkezett a harmadik kiadásához, úgy gondoltuk, e rövid bevezetőben számot adunk az eddigi visszajelzésekről, illetve bemutatjuk a karácsonyi „termést", amely reméljük, hogy számotokra is érdekes meglepetésekkel szolgál.

Először is köszönet mindenkinek a bíztató e-mailekért, a téma iránt érdeklődőknek örömmel jelenthetjük be, hogy a mobilrovat stabilan megvetette az újságban a lábát. Jelenleg a legnagyobb gondot a terjedelemi korlát okozza, tucatjával küldjük vissza a neves gyártóknak a harmadik generációs telefonokat, hiszen a rovat oldalszámainak növelésére egyelőre nincsen mód. Kicsit visszatérve a realitás talajára, ebben a számban már tényleg komolyan szelektálnunk kellett, hiszen az utolsó pillanatban befutott két, megjelenés előtt álló slágertelefon egy-egy tesztpéldánya is. Ezek, szinte a nemzetközi premierrel egy időben, december közepén kerülnek a hazai boltok polcaira. A választások megkönnyítése végett a híreket és érdekességeket félresöpörve (ennek esett áldozatául az új kommunikátor is színes kijelzővel, jövő év eleji megjelenéssel együtt) minden erőnkkel az új modellek tesztjére fókuszáltunk.

Kérdéseiteket és észrevételeiteket továbbra is szívesen várjuk a mako@vogel.hu-ra.

(Érdekes, hogy az eddig beérkezett levelek visszatérő témája a 8110-es volt; úgy tűnik, hogy a Mátrix még a mai napig képes a piacról kikopóban lévő modellt az érdeklődés középpontjába emelni. Persze ne feledjétek, hogy közel sem ugyanarról a készülékről van szó!)

shoebaron

SONY CMD J5 AZ EGYEDI TELEFON

Két hónappal ezelőtt egy Sony telefon várakozott pár napig a PC Guru tesztlabban bízvást számítva arra, hogy a paraméterei alapján az akkori szám egyik slágereként debütál majd. Aztán jöttek a felhők, és az égen feltűnt a Nokia két zászlóshajója, a 3310-es és a 6210-es. Szegény Z5 feledésbe merült, visszacsomagolták, és vélhetőleg most valamelyik sikeres hazai vállalkozó drága pénzen vett image-ét gazdagítja. Akkor úgy gondoltuk, hogy számotokra is érdekesebb a finn gyártó két modellje, ám eljött az idő, hogy teret adjunk a japán óriás következő versenyzőjének, az időközben bemutatkozó J5-nek.

Annak a telefonnak, amely sok tekintetben szakít a hagyományos megoldásokkal, így érezhetően egyedi mobilnak tekinthető. Kezdjük rögtön a kezelésével. A Z5-höz hasonlóan a telefon vezérléséről a bal oldalán található lenyomható görgő gondoskodik, a menüben ezzel és a két választó gombbal tudjuk érvényesíteni az akaratunkat. A használata meglehetősen szokatlan, amin nem segít az sem, hogy a görgő jó kemény, tehát kezdetben biztos, hogy meggyűlik vele a bajunk. Azt elfelejtettem megemlíteni, hogy a J5 az elegáns külseje mellett az egyik legkönnyebb telefon a piacon (85g) dacára annak, hogy méretben szinte teljesen megegyezik a 6210-essel. A „távirányító" forma elsőre igen érdekes, puha tapintású gombokat kapott, de panaszunk nem lehet rá, hiszen a kezelő felület még a gyors gépelés során is jól állta a sarat. A mobil már a bekapcsolást követően elkápráztatja a tulajdonosát. Ugyan az animált logo már nem nagy újdonság, de a felcsendülő dallam hallatán 10-ből kilencen aligha gyanakodnának „egyszerű" telefonra. A beépített menü is elismerésre méltó, igen távoli rokona az Ericsson szoftverek minden sallangot mellőző implementációinak. Látványosan pörgő menüpontok és teljesen grafikus kijelző jellemzik a J5-öt, bár az animáló főmenü mintha egy kicsit gyerekesre sikerült volna („aranyos", ahogy csumi mondta:)). Elsőre is szembeötlő a mindennapi használata során, hogy eszméletlen gyorsan kezeli a telefonregisztert, a lenyomott kezdőbetűk után gyakorlatilag várakozási idő nélkül ugrik a kívánt nevekhez. A profilok beállítása közben egy halom képet rendelhetünk az egyes hívócsoportok neveihez a fodrásztól kezdve a barátnőkig, a kórházakig szinte mindenki saját kis grafikus ikont kapott. Bár smiley-t elővarázsolni a J5-ön nem a legegyszerűbb, az üzenetküldés egyéb formái mindezért bőségesen kárpótolnak. Hihetetlen, hogy milyen minőségű képüzeneteket küldhetünk a telefonról, ehhez képes még a legalaposabban megrajzolt Nokiás kép is egy kezdő érvénytelen próbálkozásának tűnhet. Persze mindez a különleges kijelzőnek is köszönhető, amely eleve kezeli a fekete eltérő tónusait, így a rajzolók is nagyobb szabadságot kaptak. Ettől függetlenül a kreativitásukat csak dicséret illeti, ezek a képek tényleg élnek, az egyetlen gond, hogy a többi „butább" kijelző mit sem tud kezdeni velük. Ugyanez igaz a képekhez csatolható zenékre, melyek hallgatása során sajnálhatjuk csak igazán, hogy a kompatibilitási nehézségek miatt egyelőre a világ 99%-ának nem tudjuk elküldözgetni őket. Pedig a kettő együtt valami jó szöveggel kiegészítve – a maga szerény módján – már a csatolt file-okkal megtűzdelt email lehetőségeivel vetekszik. (Időközben egy másik J5 beszerzése lerántotta a leplet a felettébb különleges adottságról. A zenék és a képek a saját telefonunkon tárolódnak, sms-ben csak az ezek előhívásához szükséges számkódokat és a begépelt szöveget kapjuk meg. Azaz a lehetőségeink igen behatároltak, nem beszélve arról, hogy az eseménynek semmilyen meglepetés jellege nincs. Így már azért teljesen más a leányzó fekvése...)

Kicsit más vizekre evezve, a J5 rendelkezik egy nem teljesen egyedi, ám a mobilok kapcsán meglehetősen ritkán alkalmazott képességgel is. Amennyiben használjuk a kihangosítást, egy-egy hívás során a készülék tisztes távolban is lehet tőlünk (mármint kéztávolságon belül). A funkció igen jól működött, ha például a billentyűzet elé tettük a telefont, és gépelés közben beszélgettünk valakivel. Hasznos lehet egy hosszú nap után a hangposta lehallgatására, bár ebben az esetben is szükség van a billentyűk asszisztálására.

A játékok között a „homokrajzolás" némi művészi hajlam kiélésére is alkalmas, így ez a kókuszgolyó hajigálás és a mozaik mellett üdítő színfoltnak tekinthető. A kijelző tetején homokóra módjára csordogáló szemcsék megformálásának egyetlen hátránya az állandó zene, mely kezdetben szórakoztató, ám hosszútávon igencsak idegesítő kísérője a születendő remekművek megalkotásának.

A J5 figyelemreméltó telefon, főleg azoknak lehet érdekes, akik szeretnének kicsit kitörni a néptelefon-tulajdonosok sorából, és valami minőségi, ám kevésbé elterjedt mobil felé kacsingatnak. Nem említettük még, hogy a kijelző – a kontrasztállítás ellenére – sötétben nem túl jól látható, tehát éjszakai baglyoknak kevésbé ajánlott. Külsőre az üzleti kategóriába sorolnánk, míg a tudása alapján akár a fiataloknak is készülhetett volna, hisz WAP-pal, képüzenetekkel, poénos csengőhangokkal rendelkezik. Ennek megfelelően az ára is valahol a két kategória között mozog.

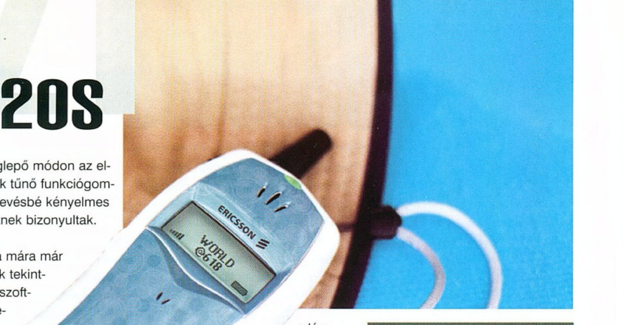
Ár: 89 ezer forint

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

X-Multimediashop
Tel.: 236-0818
www.x-multimediashop.hu

ERICSSON T20S



KÉZBEN AZ ERICSSON T20S

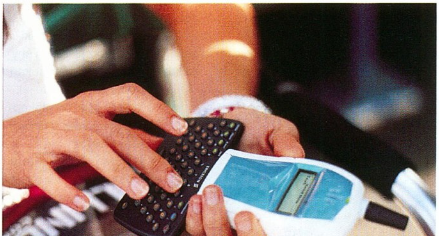
Az előző rovat hírei között már beszámoltunk a svéd gyártó váratlanul bejelentett modelljéről. Akkor úgy tűnt, hogy a képek és a specifikációk alapján fokozattan várt mobil december előtt aligha jut el a hazai piacra, azaz sajnálatos módon a bemutatása is átcsúszik a következő év első PC Gurujába. Aztán jött a meglepetés, és a hazai képviseleten pár áhítatos csöndben eltelt perc erejéig közelébe férkőzhettünk az egyetlen működő tesztpéldánynak, majd néhány napra rá az All Saintses lányok után a teljes csomagot is megkaptuk (Na jó, lehet, hogy nem pont ugyanazt:)).

Külsőre a telefon igencsak egyben van, masszív felépítése láttán sokan tömzsi, duci, bumszli, vagy ehhez hasonló jelzők használatára ragadtatták magukat. Tény, hogy a T28-nál majdnem kétszer vastagabb, ám ennek ellenére a külső jegyei nagyon eltalálták, sőt, végre olyan Ericsson készüléket hoztak ki, amely használat közben nem vágja zavaróan az ember kezét (T28, R320s). A fogása határozottan kényelmes, ha kedvünk tartja – nyomatékosítva a fiatalos lendületet –, a mellékelt zsinór segítségével a csuklónkon lóbálva is hurcolászhatjuk. A tesztpéldány borításként ezüstszínt kapott, jobban belegondolva ennek köszönhetően a négyféle szín- és mintaváltozat közül ez az egyetlen, amely nem kelt némi lányos érzést a szemlélőben. A flipp alatt rejtőző gombok első ránézésre egymáshoz ijesztően közzel állnak, ráadásul szokatlan formájuk egyből kétségeket ébresztett a használhatóságukkal kapcsolatban. Szerencsére hamar kiderült, hogy a kezelő felület igen jó minőségű, sőt, meglepő módon az elsőre idegennek tűnő funkciógombok is többé-kevésbé kényelmes beviteli eszköznek bizonyultak.

A telefon a mára már szabványosnak tekinthető Ericsson szoftverrel rendelkezik, ám lényegesen gyorsabban vezérelhető, mint a szintén újdonságnak számító A2618s. Ha már házon belüli versenyt rendezünk, érdemes megemlíteni, hogy a T20-ason sms írás közben a karakterek végre nem „csúszkálnak", azaz a szoftver képes a beviteli szándékra megfelelő sebességgel reagálni. A T28-ason ez a jelenség a billentyűzet keménységével kombinálva igencsak elvette az ember kedvét a gyorsan, lelkesedésből születő üzenetek begépelésétől. Ilyenkor a szépen, lassan lépkedő (csúszkáló) kurzor a készülék egyébként békés tulajdonosát könnyen az őrületbe kergethette.

A kor igényeinek megfelelően a mobil képes hangmintákat rögzíteni, majd ezek alapján hívásokat kezdeményezni. Saját memóriája a SIM kártyánk tartalmán felül további 100 telefonszám, 10 e-mail és 10 hangazonosító tárolására alkalmas. Kezel rezgő hívásjelzést, amely teljesen eltérő szituációkban lehet a segítségünkre. Bekapcsolhatjuk megbeszélések alatt, de jól jöhet a felettébb zajos metrón is. A menüben lapozgatva enyhe meglepetésnek tűnt, hogy a készülék alkalmas a .wml oldalak elérésére, azaz beépített WAP 1.1-es keresővel rendelkezik. Tudja mindezt a három soros kijelzőjének dacára, amelyen a WAP-olás aligha élmény (persze, egyébként se:)). Mindenesetre kipróbáltuk, szépen működik, de továbbra sem adódott egyetlen apró momentum sem, amely meggyőzött volna a csatlakozás szükségességéről. Éjszaka viszont a kijelző zöldeskék háttérvilágítása lenyűgöző, ilyenkor a gombok szinte szikráznak a kitörő sugarak fényében. Ettől eltekintve a háromsoros megoldás grafikai szempontból aligha fog bárkit is sokkolni, az egész menü is érezhetően inkább praktikus, mintsem figyelemfelkeltő. A játékok között megtaláljuk a tetrist, egy új fallabdát, az E-Maze-t és az Erixet. Az első három különféle extrákkal tuningolva ideig-óráig jó szórakozásnak bizonyult, mindenképpen alkalmas arra, hogy valami nagy-nagy unalom esetén elüssük vele az időnket (mi másért játszanánk a telefonunkon?).

Végül érdemes megemlíteni, hogy a T20-as elsőként képes a Swatch által bevezetett internetes idő mérésére. Ehhez nincs más dolgunk, mint a Swatch site-ról beállítani a pontos internetes időt, majd a továbbiakban már ehhez egyeztethetjük a legközelebbi chatpartinkat. Amennyiben igényünk van rá, a későbbiekben a kijelző a rendes idővel váltogatva az internetes időről is tájékoztatni fog. Ez alapján egy nap 1000 impulzusra van osztva (1998. október 23-tól) szerte a világban időzónáktól függetlenül. Teszem azt, a pontos idő most @014. Nyomós érveim nincsenek, de jó buli:).



A T20 kapcsán úgy tűnt, hogy az Ericsson végre megrázta magát, és a fiatalok igényeinek megfelelő mobilt készített. Bátran változtattak a hagyományosan szögletes formákon, ennek köszönhetően az új telefont szinte első látásra meg lehet szeretni. Tömzsinek, tömzsi de mégis határozottan mutatós. Kisebb fajta rejtély, hogy miért nem lehetett a szokásos igénytelen csengőhangok helyett legalább a T20-ba alapból valami poénos, ne adj isten jól hangzó dallamot feltölteni. Hiányoltuk a képüzeneteket is, ez vélhetőleg a háromsoros kijelző átka. Persze az másik kérdés, hogy a készülék méretei aligha tennék lehetővé nagyobb kijelző beépítését. Ugyanakkor eme méretek mellett határozottan kellemes kezelőfelületet, jó minőségű gombokat és kellően gyors szoftvert kapunk. Az Ericsson az igényes fiatalok mobiljának szánja a T20-ast (mások tehát ne is vegyék!:)), jó eséllyel, ezzel nem is nagyon lőnek majd mellé. Az ára alig lesz valamivel a belépő szintű telefonoké felett, ám tudásban és kinézetre igencsak üti az alapmodelleket. Méltó vetélytársa a 3310-esnek, szerintem a választás ezen a szinten jobbára már egyéni ízlés kérdése. Esetleg az Ericsson oldalán a WAP, míg a Nokiáén a képüzenetek küldésének lehetősége lehet döntő érvényű.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

Főbb Jellemzők:
Méret: 101x54x25mm
Súly: 128g
Beszélgetési idő: 10 óra
Készenléti idő: 200 óra
HP: www.ericsson.com/t20/emea/main.html
Ár: 79 ezer forint

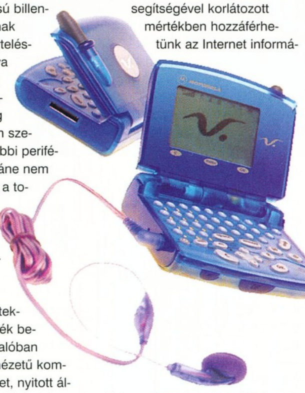
X-Multimediashop
Tel.: 236-0818
www.x-multimediashop.hu

TESZT

MOTOROLA V100

TINIK KOMMUNIKÁTORA

Kezdetben az Ericsson vetette fel mobiltelefonjaihoz illeszthető chatboardjával annak lehetőséget, hogy a rádiótelefóniás újkor megrögzött SMS írói – a fiatalok - teljes, QWERTY kiosztású billentyűzeten hódolhassanak nem is oly olcsó kedvtelésüknek. Őszintén szólva a svédeknek nem jött be ez a projekt kis hazánkban, valószínűleg azért, mert nem sokan szeretnek bajlódni a további periféria illesztgetésével, pláne nem útközben. A Motorola a továbblépés lehetséges útját dobta piacra nemrég V.100 jelzésű kommunikátorával.



A 92x72x25 milliméter befoglaló méretekkel rendelkező készülék becsukott állapotában valóban kisebbfajta, jópofa kinézetű kommunikátorra emlékeztet, nyitott állapotában pedig leginkább valamiféle gyerekjáték képe tárul elénk. Azért ez senkit se téveszszen meg, a telefon határozottan tud a szolgáltatások terén. Visszatérve azonban a V.100 külsődleges jegyeire, nem véletlen, hogy a Motorola a fiataloknak szánja ezt a telefont: a saját benyomásaim szerint is ezzel a telkóval leginkább a tinidiszkókban lehet tarolni, a választható (neon beütésű kék, zöld és narancssárga) színek palettája is ezt támasztja alá, persze akad grafitszürke kivitel is.

Az 55x35 milliméteres, átlagos mobilhoz mérten hatalmas kijelző és a 30+15 gombos tasztatúra teszi kinyitás után egyedivé ezt a készüléket. A kijelzőn bőségesen elfér akár egy hosszabb SMS tartalma is, nincs szükség a görgetésre sem szerkesztés, sem olvasás közben. A kisméretű billentyűkből álló QWERTY klaviatúrával kapcsolatban eleinte szkeptikus voltam, de tény, hogy gyorsabban tudtam rajta SMS-t írni, mint a hagyományos mobiltelefon-billentyűzeten. Tovább növelik a komfortot a gyorsbillentyűk, melyek segítségével egyetlen gombnyomás szükségeltetik ahhoz, hogy megnézhessük beérkezett üzeneteinket, netán SMS-t vagy e-mailt írjunk (mert irományainkat ilyen formában is elküldhetjük), vagy éppen három perc erejéig felvegyük gondolatainkat a beépített diktafon funkcióval - kipróbáltam, teljesen korrekt.

A V.100 természetesen WAP-képes, azaz mikroböngészőjének segítségével korlátozott mértékben hozzáférhetünk az Internet információtömegéhez, emellett kétsávos (900/1800 MHz) GSM telefonként is funkcionál. Ez utóbbi szolgáltatás apró szépséghibája, hogy kizárólag headset közbeiktatásával használható, amelyet a gyártó természetesen mellékel az alapcsomaghoz. A headsetek sajátossága, hogy szeretik „megdörmögtetni", visszhangoztatni a beszélgetést, ezek a mellékhatások azonban a nálam vendégszerepelt V.100 használatakor nem jelentkeztek szignifikáns módon. Nyilvánvaló, hogy a Motorola mérnökei headsetre optimalizálták a verbális kommunikációt e készülék esetében, ugyanis ez az egyetlen útja... Természetesen a többi headsetes mobilhoz hasonlóan mindkét kezünk szabad marad telefonálás közben, lehet tovább gépelni, vagy teljes erőbedobással tapizni. A készülék becsukott, zsebben rejlő állapotában történő üzemeltetéséhez nyújt segítséget a kommunikátor oldalán elhelyezett két gomb, melyekkel fogadni, illetve elutasítani lehet a bejövő hívásokat, illetve beszélgetést lehet kezdeményezni a hangtárcsázási funkció segítségével. Ez utóbbi szolgáltatást a telefon erősen bétás szoftverével nem sikerült kipróbálni, mivel képtelen voltam rögzíteni bármiféle hangcímkét a telefonkönyvi bejegyzésekhez. Gondolom, ez a hiba a többi buggal egyetemben a piacra kerülő V.100-asokban már orvoslásra lel szoftverfrissítés formájában.

A Motorola fiatalos kommunikátorának súlya nagyjából megegyezik az átlagos kivitelű, középkategóriás mobiltelók tömegével. A készülékhez alapban adott, 425 mAh-ás Li-Ion akkumulátor (bármikor rá lehet tölteni) a gyári specifikációk szerint legfeljebb 140 perc beszélgetési vagy 125 óra készenléti időt biztosít. Nálam akkukímélő üzemmódban, átlagos mennyiségű használattal, ám vibráztatva a telep teljes lemerítése bizony nem tartott tovább három napnál.

A készülék okoska, több időpontra beállítható ébresztőórával rendelkezik a feledékeny suhancok életvitelének kismértékű megregulázására. A kommunikátor vibráló hívásjelzési funkciója igencsak erőteljes, az asztalra helyezett készülék egyszerűen „megindul" hívásfogadáskor – azonban hozzá kell tenni, eszi is rendesen az akkutöltést ez a szolgáltatás. A csengetési hangerővel szintén meg voltam elégedve, és mivel Motorola készülékről van szó, a tizenegy alap-csengőhangban (továbbiak tetszés szerint szerkeszthetők) benne volt a személyes kedvencem, a „Sziréna" is. A V.100 mindemellett tartalmaz három játékot is: Falbontó (Tégla), Hanoi tornyai és Bakkara (kártyajáték).

A szerkesztőségben jó pár embert megkértem, hogy rövid szemrevételezés és specifikációismertetés után mondjon véleményt a V.100-ról. Többségük természetszerűleg ugyan már kívül esett a „célközönségen", mindenesetre akadtak pozitív és negatív reakciók egyaránt, ám két megnyilvánulás mindenkinél egyező képet mutatott. Amikor először meglátták a V.100-at: "Fú, mi ez?", majd véleményalkotáskor szinte mindenkinél szerepelt a „jópofa" szó. Tény azonban az is, hogy nem sokan vállalták volna be felnőtt fejjel, hogy a zsúfolt buszon előkapjanak egy ilyen iMac színben pompázó masinát...

A Motorola V.100 itthon várhatóan a jövő év elején fog megjelenni a szolgáltatók kínálatában, árfekvését tekintve a középkategóriában.

tig

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

guru hardver guide Y2K

ALAPLAP
HÁZ
PROCESSZOR
PROCESSZORHŰTŐ
MEMÓRIA
CD/DVD/CD RW
VIDEOKÁRTYA
WINCHESTER
HANGKÁRTYA
HANGSZÓRÓ
BILLENTYŰZET
EGÉR
JOYSTICK
KORMÁNY
MONITOR
DIGICAM
MOBILTELEFON

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

pc guru hardver guide Y2K

BEVEZETŐ

Idestova egy éve, hogy a fejünkbe vettük: az év végi ajándékvásárlás apropóján teljes hardvervásárlási tanácsadással lepünk meg benneteket. Nagy örömünkre szolgált, hogy a rengeteg levél alapján ez az ötlet nagy sikert aratott a PC Guru olvasói között (és talán a szerk. többi tagja is átböngészte irományunkat:). Ennek megfelelően egyértelmű volt, hogy idén ismét elkészítjük ezt az átfogó cikket az elmúlt év változásai alapján frissítve az egyes kategóriákat.

Idén is tartottuk magunkat ahhoz az elvhez, hogy a guide mindenkinek szól. Csemegézhet benne az is, aki csak egy-két kiegészítőt, vagy új hardvert szeretne venni a PC-jéhez, de komplett számítógép is összeállítható a segítségével. Továbbá igyekeztünk gondolni azokra is, akiknek az anyagi hátterük korlátozott, de van ajánlatunk a vastagabb pénztárcával rendelkezők számára is. Így mindenhol legalább kettő, de akár öt-hat különböző javaslatot is találhattok majd. Apró változtatás, hogy az egyértelműség érdekében mostantól mindenhol bruttó, azaz Áfás árakat közöltünk, bár ezek csak irányárak. Továbbá a guide megírása előtt tartott brainstorming keretében úgy döntöttünk, hogy felvesszük a kategóriák közé a mobiltelefonokat és digitális kamerákat is.

A fenti őrsgyűlés dokumentálása (fényképek) azonban az idén is elmaradt – sajnos szerények vagyunk:). Következzen tehát a PC Guru Hardware Guide 2000.

HÁZ

A tavalyi évhez képest számítógépházak terén sok változás nem történt – semmi forradalmian új szabadalom, mint annak idején az ATX volt –, ám a CD írók árának folyamatos csökkenésével a midi- illetve nagytornyok iránti kereslet egyre nagyobb mértékben nő, s ennek megfelelően mi is ezeket tudjuk ajánlani. Csapatunk egyöntetűen az AOpen cég terméke mellett tette le voksát, hiszen többünknek van személyes tapasztalata ezekkel a házakkal.

Elegáns megjelenésük mellett összeszerelésük, valamint megmunkálásuk is első osztályú - így szereléskor, nem kell kezünket óva folyamatosan figyelnünk, éppen hová nyúlunk. Belső felépítésük, s elrendezésük az ATX szabványnak megfelelően jól átgondolt, így a meghajtók, valamint a winchesterek helyre kerülése után is viszonylag sok szabad tér marad benne, s ennek következtében jobb a levegőkeringésük.

Midi torony esetén választásunk a HX45A-ra esett, mely három 5,25-ös és két 3,5-ös hellyel rendelkezik az elején, nagy torony esetében pedig a HX08-ra, mely hét nagy, illetve egy kis drive elhelyezésére kínál lehetőséget. Mindkét ház tápegysége golyóscsapágyas, ennek következtében a számítógépeknél már megszokott magas frekvenciás alapzaj teljesen megszűnt, s így játék mellett ideális munkához, vagy házimozizáshoz. Szintén ide tartozik, hogy a tápegységek ventilátora a levegőt a processzor felől szívja el, így tuningolt gépek esetén nem fordulhat elő olyan mértékű porosodás, mint abban az esetben, amikor a processzor illetve a tápegység ventilátora is ugyanabba az irányba küldi a légáramot.

Olcsóbb árkategóriában a Codegen cég házait érdemes szemrevételezni. Ezek újak a hazai piacon, ám ár-minőség viszonyuk kategóriájukon belül a legjobbnak számít.

	Ház		
Holmi	AOpen HX08	AOpen HX45A	Codegen 002 széria / Codegen 6012 széria
Pro	Nagy, sok egység elfér benne	Igényes kivitelezés	Olcsó
Kontra	Nagy, így partyzni nem a legideálisabb	250 W-os tápegység	Az ajtó csak jobb oldalra helyezett gép esetén használható / Nem a legigényesebb design
Ár	26 ezer	21 ezer	9 ezer / 10 ezer

	Memória	
Holmi	128 MB PC133 noname	256 MB PC133 márkás
Pro	A legtöbb progi jól elvan vele	Szinte minden alkalmazáshoz elég; minőségi holmi
Kontra	Nincs	Drága mulatság
Ár	Kb. 25-30 ezer	60 ezer

ALAPLAP

Ahogyan a desktop gépek processzorpiacát két cég, az AMD és az Intel uralja jelenleg, úgy az ilyen gépekbe illő alaplapok is két fő csoportba sorolhatók. Egy részük az Intel, más részük az AMD CPU-it szolgálja ki. A mi guideunk most az egyre inkább etalonná váló socket típusú tokozást részesíti előnyben, ezért mezőnyünk lényegében a Socket-A verzusz Socket 370 versenyre szorítkozik.

Intel fronton az olcsóbb, ám jó minőségű termékek kategóriájának bajnoka a Shuttle AV14 jelzésű alaplapja (lásd PC Guru 2000/09/95: VIA Apollo Pro 133A teszt). Socket 370 foglalat Intel Celeron I (PPGA), Celeron II és Pentium III FC-PGA tokozású processzorok számára, illetve hibrid VIA Apollo Pro 133A chipset (VIA 694X north és 596B south bridge) e lap legfőbb jellemzői. AZ ATX formátumú termék 1 AGP (4X)/5 PCI/2 ISA és 3 DIMM bővítőréssel van kiszerelve. A memóriafoglalatokba maximálisan 768 MB memóriát lehet pakolni, abból viszont akár PC133 szabványút is. Az AV14 alapból támogatja az UDMA/66 szabványt négy IDE eszköz erejéig. A Shuttle termékének teljesítménye nagyon jó, sőt, korlátozott mértékben a túlhajtást is támogatja. Az ára pedig magáért beszél.

A „de luxe" kategória nyertese nálunk az Asus CUSL2 (lásd CHIP 2000/09/83: Alapozás), Intel i815E chipsetes, Socket 370 foglalatos alaplapja lett. Jellemzői közé tartozik az ATX-es forma, 1 4X AGP Pro/6 PCI/2 CNR (Communication and Networking Riser)/3 DIMM

bővítőrés (max. 512 MB PC133 SDRAM) jelenléte, az UDMA/100 és két USB port támogatása, ezenkívül a chipsetbe ágyazott grafikus vezérlő (i752). Az Asustól már megszokott minőségi alaplapok sorában újabb lépcsőfok a CUSL2, mely remek stabilitásával és tuningbarát hajlamaival emelkedik ki a mezőnyből. Nálunk az alapban 1,7 Volton üzemelő 633 MHz-es Celeron II-vel 1000 MHz-en vígan rója a köreit 1,95 Volton. Ez a deszka nem véletlenül hordoz árprémiumot – remek vétel, legyen szó PPGA-s vagy FC-PGA-s processzorról.

Az AMD-s Socket-A processzorok tekintetében a költséghatékony kategória általunk ajánlott képviselője az EpoX 8KTA+ VIA KT133 chipsetes alaplapja (lásd PC Guru 2000/11/108: KT133-as alaplapok). Az egy AGP, 6 PCI és 1 ISA bővítőrés mellett maximálisan 3 memóriamodul pakolható bele az alaplapba a 768 MB-os határ eléréséig. Az IDE eszközök UDMA/66 felületen száguldhatnak, és alapból 2 USB port áll a felhasználó rendelkezésére. A 8KTA+ remek platform az AMD Duronok és Thunderbirdök túlhajtására, mivel nagyfokú stabilitása mellett támogatja az előbb említett procik órajel-szorzó állításának lehetőségét (az „arany" L1 hidak grafittal történő átsatírozása pedig egyre hétköznapibb megmérettetéssé kezd válni). Mivel árban alatta marad a konkurensek hasonló tudású termékeinek, ezért nem is jött más nagyon szóba ebben a szegmensben, mint ajánlható termék.

A drágább megvalósítások tekintetében az Abit KT7 RAID lapját ajánljuk (lásd a fentebbi EPoX alaplapnál jelzett cikket). Socket-A foglalat, VIA KT133 chipset, IDE RAID vezérlőchip (High Point HTP370) a legfontosabb komponensei a KT7 RAID-nek. Az ATX-es, a szabványos 200 MHz-es belső buszsebességet is támogató alaplap bővíthetőség tekintetében 1 AGP/6 PCI/1 ISA és 3 DIMM réssel rendelkezik, ez utóbbiakba legfeljebb 1,5 GB memóriát rakhatunk bele (PC100/133/Virtual Channel Memory). A KT7 RAID-re akár nyolc IDE felületű eszközt is ráaggathatunk (ebből négy használhat UDMA/100 szabványt), ha tápunk bírja, illetve az alaplap fel van készítve a RAID 0, 1, 0+1 szolgáltatásokra. Ezen a lapon is szerepel az Abit remek SoftMenu III-a, amely lényegében a túlhajtók paradicsoma – minden tuningjellemző állítható a BIOS-ból. A SoftMenu IV-ben valószínűleg már lesz egy keze is alaplapnak, amelyben Rotring ceruza fityeg majd... Ez az alaplap is nagyon barátságosan viselkedett tuningtesztjeink során, és stabilitásával sem akadtak gondok. Szolgáltatásaihoz képest pedig még az ára sem mondható magasnak.

PROCESSZOR

Az alaplapokba kerülő processzorok sem kerülhetik el osztályozásra bocsátásukat. Igen, AMD és Intel, vagyis Socket-A és Socket 370.

A Socket 370 kategóriában az ár/teljesítmény sztár az Intel Celeron II 633 MHz, FC-PGA tokozású processzor, ebből is azok a példányok, amelyek gyárilag 1,7 Volton mennek. Ezek ugyanis nagy többségükben némi magfeszültség-emeléssel (1,85-1,95 Volt) tudják stabilan a 950-1050 MHz-et (9,5 x 100-110 MHz Front Side Bus). Ehhez azonban erős hűtő és szilikonpaszta mindenképpen ajánlott – lásd hűtőajánlónkat lejjebb. A Celeron II 1 GHz közelében már igen komoly teljesítményt ad le mind irodai alkalmazásokban, mind játékokban – specifikusan szólva igazi költséghatékony Quake 3 Arena CPU. A Celeron 633/1000 nemcsak a nyers megahertzek tekintetében nyer a tuning során, hanem némileg eltüntetjük az alapbeállított 66 MHz-es rendszerbusz által felállított teljesítményakadályt is. Ezért a magáért beszélő tulajdonságokkal bíró prociért meglepő módon nem is kell olyan mélyen a zsebünkbe nyúlnunk, megteszi bő harminc rugó is.

Inteléktől a vastagabb pénztárcájúaknak a Pentium III 800EB, FC-PGA tokozású processzort ajánljuk. A 133 MHz-es rendszerbuszt használó CPU jelenleg az egyik legjobb ár/teljesítmény aránnyal bíró Pentium III az Intel palettájáról, emellett nyers számolási teljesítménye sem elhanyagolandó. A Celeron II-höz képest 128 KB-tal megnövelt L2 gyorsítótár-méret természetesen több alkalmazásban erőteljesen meglátszik, ha azonos órajelen hasonlítjuk össze a két processzort, ám vannak olyan programok is (pl. Photoshop), amelyekben aztán minden kilobyte-nyi L2 cache kétszeresen számít. A PIII 800EB is kőkemény Quake III CPU, nem utolsósorban, mivel a játék erősen kihasználja a processzor SSE utasításkészletét.

Az Advanced Micro Devices processzorai közül a költséghatékony szegmensben egy már nem gyártott, ám itthon még javában kapható, Socket-A-ba illő CPU, a Duron 600 MHz a nyerő. Hihetetlenül alacsony áránál csak tuningolhatósága figyelemre méltóbb. Gyártási héttől függően 800-tól egészen 1050 MHz-ig húzható példányok juthatnak a birtokunkba. Mindez már 22-23 ezer forinttól. Nem rossz.

A Socket 462 vonal pénzesebb végén az AMD egyik Thunderbird processzora üldögél, mégpedig az 1000 MHz-es, azaz 1 GHz-es példány. Lényegében ez az első olyan, hivatalosan 1 GHz-es processzor, amelyet az átlagos polgár kis hazánkban is képes emberi áron megvásárolni. Bár a bruttó 100 ezer forint körüli ár még mindig húzós, ám nem elérhetetlen vágyálmot vázol fel, és nem alaptalanul reménykedhetünk abban, hogy árcsökkentés tanyázik a következő sarok mögött.

PROCESSZORHŰTŐ

A processzorhűtők piacán a Globalwin termékek nem sok esélyt hagytak a versenytársaiknak, hisz ezek az alkalmatosságok amellett, hogy remek hűtési kapacitással bírnak, barátságos árcédulát hordoznak. A leendő felhasználónak véleményünk szerint egyetlen döntést kell meghoznia.

A kérdés az, hogy nagy teljesítményű, ám csendes, vagy pedig brutális teljesítményű, egyben erős zajkeltéssel megáldott hűtőt

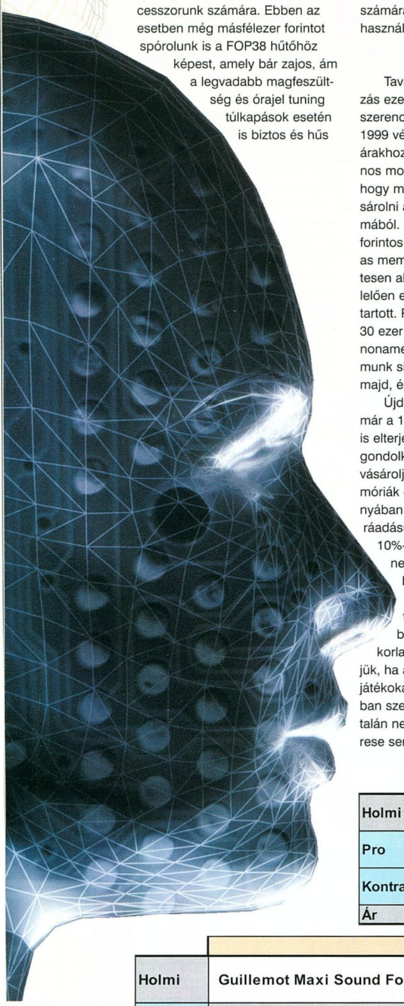
	Hűtő	
Holmi	Globalwin FOP32	Globalwin FOP38
Pro	Jól hűt, olcsó	Alaszka
Kontra	Igazán brutális, tuningra jobb kell	Zajos, nagy muszklik kellenek hozzá
Ár	3800 forint	5300 forint

	AMD Processzor		Intel Processzor	
Holmi	AMD Duron 600 MHz	AMD Thunderbird (Athlon) 1000 MHz	Intel Celeron II 633 MHz	Intel Pentium III 800EB FC-PGA
Pro	Gyors, jól tuningolható	Brutális teljesítmény, nagy L2 cache	Jól tuningolható, SSE utasítások	Nagy számítási teljesítmény, SSE, Quake 3 proci
Kontra	Az alaplapok drágák hozzá	Drága, még nem optimalizálták rá a Quake 3-at	Nem drága, de még így is többe kerül a Duronnál	Lehetne olcsóbb is
Ár	23 ezer	105 ezer	32 ezer	75 ezer

	Alaplap			
Holmi	EPoX 8KTA+	Abit KT7 RAID	Shuttle AV14	Asus CUSL2
Pro	Stabil, tuningbarát	Tuningra született, 8 IDE eszköz csatlakoztatható rá	Olcsó, UDMA/66 támogatás	Stabil, jól tuningolható, integrált grafika
Kontra	Nem teljesen jumperless	Nem éppen olcsó termék	Csak VIA 596B south bridge	Drága, jön a CUSL2-C
Ár	47 ezer	57 ezer	34 ezer	57 ezer

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

pc guru hardver guide Y2K



kíván-e venni. Aki az elsőre szavaz, az a cég FOP32 hűtőjét vegye, melyet mind Socket 370, mind Socket-A CPU-kra rá lehet applikálni, és nagyjából 1,2 GHz-ig megfelelő hűtést biztosít processzorunk számára. Ebben az esetben még másfélezer forintot spórolunk is a FOP38 hűtőhöz képest, amely bár zajos, ám a legvadabb magfeszültség és órajel tuning túlkapások esetén is biztos és hűs támasza a processzornak. Szintén szerelhető mind Socket-A, mind 370 foglalatra. A szilikonpaszta használata már nem ajánlásszámba megy, hanem egyszerűen kötelezően felírjuk minden tuningoló számára, szabványos CPU-használat esetén pedig javalljuk.

MEMÓRIA

Tavaly óta akadt néhány változás ezen a fronton. A RAM árak szerencsére mérséklődtek az 1999 végi döbbenetesen magas árakhoz képest – ugyanakkor sajnos mostanra már túl késő ahhoz, hogy mindenkit elküldjünk bevásárolni a 2000-es mélypont alkalmából. Az átmenetileg 13-15 ezer forintos nettó ár a 128 MB PC133-as memóriáért egészen döbbenetesen alacsony volt; ennek megfelelően ez a csoda alig egy hétig tartott. Pillanatnyilag valahol 20 és 30 ezer forint között lehet a noname modulok ára, de fogalmunk sincs, hogy ez elmozdul-e majd, és ha igen, akkor merre.

Újdonság, hogy mostanában már a 133 MHz-re specifikált RAM is elterjedt; ha valaki tuningban gondolkodik, akkor feltétlenül ilyet vásároljon. A különböző DDR memóriák – alaplapi támogatás hiányában – még váratnak magukra; ráadásul az általuk elérhető 5-10%-os teljesítménynövekedés nem igazán éri meg a plusz befektetést.

A javasolt mennyiség természetesen emelkedőben van. A 128 megát gyakorlatilag alapfeltételnek vehetjük, ha a karácsonykor megjelenő játékokat teljes grafikai pompájukban szeretnénk élvezni, és egyáltalán nem irreális ennek a kétszerese sem. Ha valaki csak néha-néha játszik, és lemaradt a fent említett nagy lehetőségről, akkor azért 64MB is megteszi a Win98-nak.

Akik pedig szeretnének áldozni a minőségre is, azoknak a márkás modulokat ajánljuk. Tigriske kedvence a Kingston, én a Micronra szavaznék, de ugyanilyen jó a Viking vagy az Infineon is.

VIDEOKÁRTYA

A 2000-es év meglepő szerepcseréket hozott a grafikuskártyák piacán. A 3D nagy úttörője, a 3dfx történelmi mélypontra süllyedt, a cég sorsa jelenleg is bizonytalan, ráadásul szégyenszemre kénytelenek voltak törölni néhány igencsak beharangozott terméküket (V5-6000). Az ATi, bár összességében veszített piaci részesedéséből, mégis elvitathatatlan érdemeket szerzett a csúcskategóriába való sikeres visszatéréssel. Az Nvidia pedig üstökösként tör egyre feljebb a Matrox és az S3 szinte teljes visszavonulása mellett.

Ezek a trendek érzékelhetők az általunk ajánlott kártyákat elnézegetve is. Az olcsó, de jó kategóriában a V3-2000 népszerűsége töretlen, bár meg kell, mondjuk, hogy egyre kevesebb a tudása a mai programok igényeihez képest. Valamivel jobb eredményekre számíthatunk a Matrox G450-esétől: ez sem túl gyors, de kicsit hosszabb a feature listája, és az éles 2D-s képminősége még mindig fogalomnak számít.

Nagy örömünkre a középkategóriában idén is igen jól sikerült kártyát javasolhatunk: a Geforce 2 MX változatánál nehéz lenne jobbat kitalálni. T&L, korrekt képminőség, egész jó sebesség, mindez nagyon is tisztességes áron – az egyetlen nehézséget a gyártó kiválasztása jelentheti. Rövid tanakodás után Gale az Abit modelljét javasolta, mint befutót – bár igazság szerint az egyes gyártmányok között a különbség minimális. Az egyetlen, amire vigyázni kell, az a memória mennyisége: csak 32 megásat szabad venni, a 16MB RAM-mal szerelt kártyák sebessége ugyanis igencsak elszomorító.

Nagy örömünkre szolgált, hogy a csúcsmodellt idén sem lehetett egyértelműen meghatározni – a konkurenciaharc mindig jót tesz a vevőknek. A Geforce 2 Ultra minden valószínűség szerint még Karácsony előtt megérkezik a polcokra, ajánlatunk pedig az Elsa Gladiac modellje – a német minőséggel aligha lehet vitatkozni. Alternatívaként pedig az ATi Radeon 64 megás változatát tudjuk javasolni (híreink szerint ebből is érkezik a magasabb órajellel és gyorsabb memóriával ellátott Ultra változat) – a kanadaiak új chipje szintén mesteri munka.

WINCHESTER

A winchesterek környéke tulajdonképpen állóvíznek számított az elmúlt pár évben. Az IDE meghajtók sebességének és méretének folyamatos növekedése folytatódott, az új UDMA szabványok különösebb visszhang nélkül jöttek ki, az egyetlen igazi hír az volt, hogy a Maxtor fuzionált a hazánkban igen népszerű Quantummal. Egy ideig még mindkét márkanév létezni fog, a jövő pedig valószínűleg a Quantum nem éppen jó meghibásodási statisztikáinak javulását fogja elhozni.

A winchesterünk kapacitása viszont állandó maradt; azaz sohasem elég. A nagy sávszélessé-

	Billentyűzet	
Holmi	**Altrix 101 gombos**	**Microsoft Natural Keyboard Elite / Logitech Deluxe Keyboard**
Pro	Olcsó	Természetes, kényelmes forma / Minőségi, nem "törött" billentyűzet
Kontra	Minőségromlás jelentkezhet a Quake partikon	Át kell szokni a billentyűk egyéni kiosztására / Sok gépeléshez nem ajánlott
Ár	2500	13 ezer

	Hangkártya		
Holmi	**Guillemot Maxi Sound Fortissimo**	**Creative SoundBlaster Live! 5.1**	**Turtle Beach Santa Cruz/Videologic SonicFury**
Pro	4-csatornás hang; Sensaura technológia; széleskörű API támogatás; a jelenlegi legjobb	6-csatornás hang; LiveWare alkalmazások; a jelenlegi legjobb gyártói támogatás	6-csatornás hang; Sensaura technológia; széleskörű API támogatás
Kontra	Kissé zajos DAC	A 3D-s audio API-k közül csak az EAX-ot támogatja	Kiforratlan meghajtóprogramok
Ár	Modelltől függően kb. 9000-11000 Ft.	Modelltől függően kb. 15000-60000 Ft	Modelltől függően kb. 22000-30000 Ft

	Videókártya		
Holmi	Voodoo3-2000 16MB AGP / Matrox G450 16MB AGP	Abit Siluro GF2 MX 32MB AGP	ATi Radeon 64MB ViVo AGP / Elsa Gladiac Ultra 64MB AGP
Pro	Jó ár/teljesítmény mutató, kompatibilitás / Matrox képminőség	Korrekt teljesítmény és T&L engine elérhető áron	Bőséges teljesítménytartalék, játszható sebesség nagy felbontásokban is
Kontra	Komoly hiányosságok a feature listában, nincs pl. T&L	1024*768 felett kifogy a szuszból	Igen drága, nem teljes DX8 támogatás
Ár	25 ezer / 30 ezer	Kb. 45-50 ezer	100 ezer / 150-160 ezer

	Hangfalak		
Holmi	MidiLand MLI-450 / Jazz J-9902	Altec ACS 48 / CL Desktop Theatre DTT2500	VL DigiTheatre DTS / Klipsh ProMedia v.2-400
Pro	Relatív hangos / Olcsó 5.1-es rendszer	Szépen és hangosan szól / Kristálytiszta szatellitek	DTS, brutális mélynyomó / Minden pálmát elvitt, THX
Kontra	Gyenge minőség / Nincsenek tartalékai	Nincs térhatás / Nincs optikai bemenet	Egy gép ára / "Csak" 4.1-es
Ár	10 ezer / 27 ezer	46 ezer / 62 ezer	198 ezer / 125 ezer

gű internet, ha lassan is, de terjedésnek indult kis hazánkban, így egyre többen kezdhetnek mp3-akat és teljes filmeket felhalmozni a gépükön... nem beszélve a lassan megszokottá szelídülő 100 megás játékdemókról és 600 megás full installokról.

A mérettel kapcsolatban már csak azért sem érdemes sokat vacillálni, mert a Ft/MB mutató kiszámításával csakhamar megállapíthatjuk, hogy minél nagyobb a winchester, annál kevesebbet kell fizetnünk egységnyi helyért. Javaslatunk tehát legalább 15 GB-os winchester még a tipikus PC Guru olvasó számára is. Legutóbb már hangsúlyoztuk a fordulatszám (RPM) szerepét – minél többet pörög a winchester, annál gyorsabb; de annál hangosabb, és jobban is melegszik. Ennélfogva a türelmesebb, nyugodtabb felhasználóknak a Quantum/Maxtor 5400-es winchestereit ajánljuk.

A komolyabb igényekkel rendelkező olvasók pedig az IBM háza táján szemlélődjenek: az új Deskstar sorozat 30-60 GB-os kapacitással és elképesztő sebességgel rendelkezik, bár képességeinek teljes kihasználásához nem árt valamelyik újabb generációs chipsettel szerelt alaplap sem.

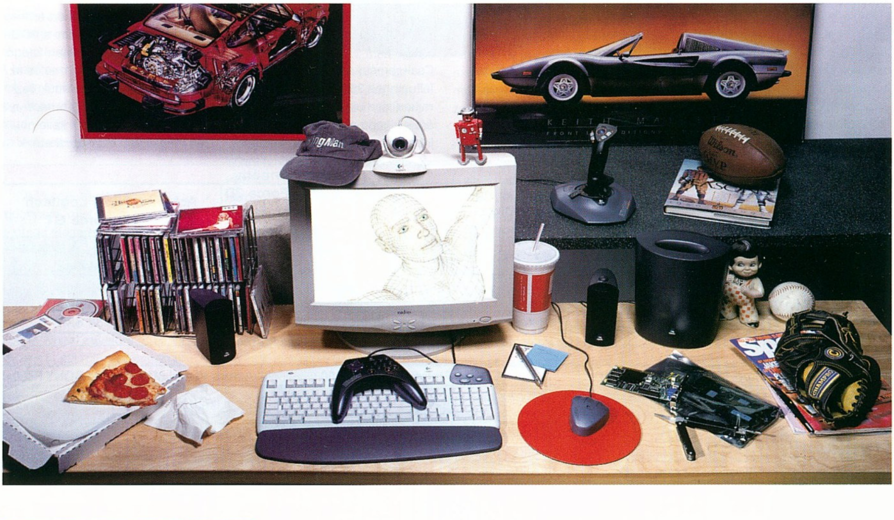
HANGKÁRTYA

A 2000. év ugyan nem hozott forradalmi változásokat az audio chipek és a hangkártyák világában, ám az új termékek hiányára ezúttal sem panaszkodhatunk. Leginkább a már meglévő technológiák további tökéletesítése volt megfigyelhető: a korszerűsített lapkák mellett tanúi lehettünk az A3D és az EAX API-k 3.0-s verziói megjelenésének, és a brit Sensaura nevével fémjelezhető, a 3D-s pozícionálás minőségét soha nem látott magasságokba emelő eljárás széleskörű elterjedésének.

Mint mindig, ebben az esztendőben is a low-end hangkártyák képviselte piaci szegmensben figyelhettük meg a legnagyobb mozgást: miközben újítások híján az ESS Canyon3D alapú termékek lassan, de biztosan migráltak a felsőbb régiók felől ebbe az irányba, elkeseredett árháború a Forte Media és Yamaha lapkákkal szerelt megoldások között bontakozott ki. Összességében elmondhatjuk, hogy az olyan szolgáltatások, mint a négycsatornás hang, a digitális csatlakozók és a széleskörű API támogatás már ebben a csoportban is gyakran az alapszolgáltatások közé tartoznak. A kategória legjelesebb képviselője véleményünk szerint jelenleg a Guillemot Maxi Sound Fortissimo, és az ugyancsak a kanadai cég által gyártott Muse, amelyek bizony jelentősen megváltoztatták a low-enddel kapcsolatos minőségi elvárásokat.

A középkategóriás termékekre rátérve elsőként mindenképpen a piacvezető Creative legújabb terméke, a SoundBlaster Live! 5.1 említhető, amelynek végre a hatcsatornás térbeli hang szolgáltatása sem okoz gondot. A távol-keleti cég fejlesztői jól ismerték fel, hogy hangkártyáik versenyképességét megőrzendő ennek a funkciónak az implementálására mindenképpen szükség van, ráadásul a még mindig hihetetlen erőtartalékokkal rendelkező EMU10K1 chip esetében ez nem is okozott túlzott nehézséget.

Az audio lapkákról írott ez évi áttekintésünkben már előzetesen megjósoltuk a kiemelkedően jó technikai specifikációkkal rendelkező Crystal/Cirrus Logic lapkák előretörését, s lám, az eltelt idő bebizonyította elméletünk



helyességét. A fenti chipekre épülő Turtle Beach Santa Cruznak, ill. Videologic SonicFurynak ugyanis minden esélye megvan arra, hogy végre konkurenciát teremtsen az Aureal csődje után csaknem monopolhelyzetbe került Creative-nak. A hardveres Dolby Digital dekódolás mellett ebben kétségkívül nagy segítségükre lesz majd a Sensaura technológia eddigi legfejlettebb implementációja és az összes ismert 3D-s audio API támogatása.

HANGSZÓRÓ

A világ sokat változott az elmúlt egy év alatt. Tavaly még komoly lelkiismereti kérdés volt, hogy az első 4.1-es rendszer szerepeljen-e a költségesebb megoldások között, míg az idén már a teljes skálát lefedhetnénk az 5.1-es hangszórórendszerek egyre gyarapodó képviselőivel. Jogos a kérdés, hogy mindez felesleges sallang-e, szükségtelen pénzkidobás, avagy tényleg olyan beruházás, esetleg csere, amely indokolja a ropogós tízezresek készítését. Mi amondók vagyunk, hogy a középkategóriás beruházások tűnnek a legjobb vételnek, hiszen az ár/teljesítmény mutatók ezen a szinten a legkedvezőbbek. Legalábbis az 5.1-es rendszerek esetében, ahol az olcsó kategória nem képes kellően demonstrálni a technológiában rejlő lehetőségeket, míg a felsőbb árszint már értelmetlennek tűnhet a komolyabb házi mozi rendszerek árnyékában. Viszont valahol a kettő találkozása között létezik olyan út, amely némi gyűjtéssel elérhető áron látványos előrelépést eredményezhet. Belekóstolhatunk a térhatású hangok életre keltésébe, élvezhetjük a házi mozit, kapkodhatjuk a fejünket a jobbra-balra süvítő rakéták pozícionált hangjai hallatán. Talán az sem mellékes, hogy egy lakótelepi lakásba felettébb értelmetlen a legsúlyosabb technikát beszerezni, kizárt dolog, hogy bárkinek ennyire megértő szomszédai legyenek. A 2.1-es rendszerek terén az Altec Lansing még mindig jól tartja magát, olyannyira, hogy az ACS48 beszerzését bátrabban ajánlanánk, mint bármely dekóder nélküli, gyenge minőségű 5.1-es modellét. A kategória csúcsa az év végén bemutatkozó 2.1-es Klipsh combó, ám ez január előtt nem lesz a hazai boltokban, ráadásul a kedvezőtlen ár/teljesítmény mutatói aligha teszik majd vonzóvá az átlagos felhasználók számára. Ezzel szemben örömteli hír, hogy a szaksajtó által egekig dicsért ProMedia v.2-400, az egyetlen THX minősítésű 4.1-es PC-s hangrendszer, a karácsonyi szezonban már szinte biztos, hogy itthon is elérhető lesz.

Amennyiben karácsonykor már DVD-zni szeretnétek, a CL DTT 2500-as modellje a jelenlegi kedvező árával igen jó vételnek bizonyulhat (ajándéknak sem utolsó).

Csak remélni lehet, hogy a feltuningolt 3500-as változat piacra kerülése után a DTT 2500-as ára – kikopó modellként – még lejjebb esik majd. Az olcsó kategóriában ne várjunk csodákat, a MidiLand MLI 450 jutányos áron közepes teljesítmény nyújt, éppen megfelelő lehet a speaker és az igen gyenge minőségű bővlik helyett. A Jazz J-9902 dekóder nélküli 5.1-es rendszer legnagyobb erénye, hogy a szoba több sarkából zajong, viszonylag elfogadható minőségben, kellő hangerő mellett (DVD-re egész kellemes). A felső kategóriában a már említett 4.1-es Klipsh és a VideoLogic zászlóshajója, a DigiTheatre DTS evez. Utóbbi kétség kívül az általunk látott legerőteljesebb 5.1-es megoldás (természetesen a multimédiás változatok között), szép tiszta hanggal, erőteljes mélynyomóval rendelkezik. Sajnos a Klipsh még nem járt nálunk, de, hogy a körkép teljes legyen, felvettük az ajánlóba, és csak remélni tudjuk, hogy ennyien nem tévedhetnek a megítélésével kapcsolatban. (Ez már csak azért sem valószínű, mert a gyártótól azt az információt kaptuk, hogy egyelőre képtelenek az amerikai piacra elegendő terméket dobozolni.)

További információkért érdemes fellapozni/beszerezni a PCG 2000/10 számát, amelyben átfogó teszt keretein belül a 4.1-es és az 5.1-es rendszereket vetettük össze. Még egy lényeges tanács: a dekóder nélküli szettek kellemetlen meglepetéseket okozhatnak.

	Joystick/kormány		
Holmi	**Logitec WingMan Extreme Digital 3D / Saitek Cyborg 3D USB**	**Logitec WingMan Force 3D / Logitech WingMan Strike Force 3D**	**Act Labs FRS / Logitech Formula Force GT**
Pro	Két minőségi joy	FFB kevés pénzért / Extra görgő	Bivalyerős motor / A legjobb FFB-es hatások
Kontra	Semmi extra	Közepes teljesítményű motor / Nincs igazán	Egyedi design / Plasztik design
Ár	14 ezer / 14 ezer	60 dollár / 90 dollár	35 ezer / 33 ezer

	Monitor		
Holmi	**Sampo 15 inch / MAG 570 FD**	**LG 795 Flatron / SONY G200**	**Liyama Vision Master 451 / SONY F500**
Pro	Baráti ár / FD Trinitron képcső remek képminőséggel	Lapos képernyő / Nagyon szép, élénk színek és sík képcső	Nagyon kedvező ár / "A" 19 inch-es monitor
Kontra	Nincs igazán / Pöttyet drága 15-ösnek	Nem valós "lapos" képcső / Nem tökéletes geometria és képélesség	Az alacsony ár nem ok nélküli / Piszok drága, továbbá a Trinitron apró hibái
Ár	40 ezer / 62 ezer körül	125 ezer / 135 ezer	165 ezer / 320 ezer

Winchester		
Holmi	Quantum / Maxtor 15GB 5400RPM	IBM Deskstar 30GB ATA100 7200RPM
Pro	Olcsó, halk, gyors és nagy is	Nagy, gyors
Kontra	Az alacsony fordulatszám miatt kisebb adatátviteli sebesség	Zajos, melegszik
Ár	40 ezer	60 ezer

Egér			
Holmi	Logitech Wheel Mouse USB	Logitech MouseMan Wheel optical	Razer Boomslang 2000
Pro	Elnyűhetetlen, görgős	Pontos, cyber-kék világítás	FPS-re az etalon
Kontra	Nincs igazán, teszi a dolgát	Annyiba kerül, mint a 600-as Duron:)	Annyiba kerül mint, a 750-es Duron:)
Ár	7 ezer	18 ezer	99 dollár

BILLENTYŰZET

A billentyűzetek háza táján volt talán a legnagyobb a csend az elmúlt évben. Igaz, nincs okunk panaszra, hiszen a kínálat már tavaly is tökéletesen lefedte az igényeket.

Ennek megfelelően gyorsan le is futnánk a múltkori köröket: általános célokra, játékra a legtöbb sima 105 gombos billentyűzet is megteszi, bár ne lepődjünk meg, ha valamelyik Quake parti kissé leamortizálja szerencsétlen beviteli eszközünket. Gépelésre továbbra is a középen megtört, ívelt, ergonómikus billentyűzeteket ajánlanánk – annyit tennénk még hozzá, hogy én pl. még mindig ugyanazt a keyboardot koptatom, amelyet a tavalyi HW guide megírásához használtam, és továbbra sem lehet rá egy rossz szavam sem.

Gondolva azokra az olvasókra, akiken az M és S betűk együttes szerepeltetése allergiás rohamokat produkál, ismét megemlítenénk a Logitech billentyűzeteit is. A NewTouch Compact Keyboard a már említett ergonómikus design jegyében készült, a Deluxe változatot pedig a hagyományos felépítést kedvelőknek ajánljuk.

EGÉR

A jó egér tovább szolgálja tulajdonosát, mint egy-egy hardware guide élettartalma. Igaz, hogy kis mértékben, de a piac eme szeletén is történnek változások, bár a képet lényeges átrendeződések, látványos felvásárlások nem színesítik. Nálunk az USB-s Pilot Mouse Wheel egyelőre töretlenül népszerű, ezt mindenképpen érdemes beszerezni a vacak bővlik helyett. Három gomb és a görgő még Quake-ezni is tökéletes, az irodai felhasználáshoz pedig keresve sem találhatnánk jobbat. Tavaly óta a Logitech is kihozta a MouseMan optikai változatát, jelenleg ez az egerek csúcsa: tökéletesen pontos mozgás, cyber-kék megvilágítás, jól bevált MouseMan formatervezés. Végül érdemes megemlítenünk a kifejezetten hardcore játékosoknak tervezett Razer Boomslang 2000-et, amely a Klipsh-hez hasonlóan pozitív kritikák egész sorát kapta, ám sajnálatos módon a hazai piacra nem tudott átszivárogni (esetleg érdemes on-line rendeléssel próbálkozni).

JOYSTICK/KORMÁNY

A játékvezérlők piaca érdekesen alakult az utóbbi időben. A FFB-es joyok terén a Microsoft és a Logitech újdonságai már a nyakunkon vannak, ám az előzetes információink szerint az idén még sem kerülnek a boltok polcaira. Mivel a guide-dal igyekszünk valamennyire előre tekinteni, ezért az ígéretek szerint hamarosan begyűrűző és általunk tesztelt Logitech termékek már az ajánló részesei. Mindez azért, mert remekül vizsgáztak, azaz határozott szándék esetén mindenképpen érdemes egy kicsit várni rájuk, hiszen a közel két éves modelleknél jobb vételnek számítanak. A WingMan Force 3D belépő szintű változat, míg a Strike Force 3D a hardcore játékosok igényeinek kiszolgálására készült. A kettő közti árkülönbség valóban reális, ezért érdemes gyorsan behatárolni, hogy melyik célcsoport áll közelebb a szívünkhöz. Azonnali vásárlási szándék égő kényszerével beszerezhetjük a Microsoft SideWinder FFB-et, esetleg a régebbi Logitech FFB-s joyt. Mégis a legtanácsosabb kivárni a jövő év elejét, hiszen az említett termékek mellett addigra talán a Microsoft második generációs vezérlője is elérhető lesz majd. Amennyiben nem ragaszkodunk az erő-visszacsatolásos hatásokhoz, a Saitek Cyborg 3D, illetve a Logitech WingMan Extreme Digital 3D még mindig jó vételnek számítanak.

A FFB-es kormányok között a WingMan Formula Force GP teljesen forró anyag. A kivitelezésén érezhető a svájci cég „olcsó FFB-es kormányt mindenkinek” elgondolása, ám ez még mindig közel 33 ezer forint leszurkolását jelenti. Ellenlábasként az Act-Labs tavalyi tesztgyőztes modelljét neveztük, ennek az egyetlen baja, hogy a hazai piacon csak ritka hollóként fordul elő.

(A tavalyi mezőny összes FFB-es szereplőjét a 2000/02-es guruban versenyeztettük meg, míg az új erő-visszacsatolásos WingMan joy-ok és a Formula Force GT a 2000/12-es szám hardverrovatában mutatkoztak be.)

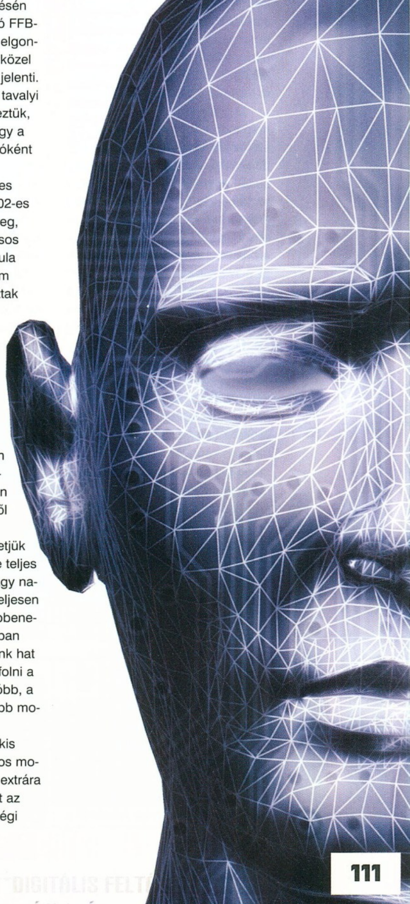
MONITOR

A képátló növekedése és a képcső minőségének folyamatos javulása jellemezte a monitorokat az elmúlt évben. Az árak idehaza stagnáltak, bár valójában csak az inflációnak köszönhetően – így tulajdonképpen inkább lassú árcsökkenésről beszélhetünk.

Örömteli hírként említhetjük a 14 colos monitorok szinte teljes eltűnését – a 15 inch-es, vagy nagyobb monitorok ma már teljesen hétköznapiak. A kínálat döbbenetes növekedése miatt azonban idén már kénytelenek voltunk hat különböző modellt belezsúfolni a táblázatba: az első az olcsóbb, a második a szerintünk legjobb monitort jelöli.

Az olcsó kategóriában kis csapatunk a Sampo 15 colos monitorára szavazott – semmi extrára nem számíthatunk, de ezért az árért ez pozitívum. A minőségi modellben a jó öreg MAG-ra esett a választásunk, azon belül is az FD Trinitron képcsöves modellre (erről egy kicsit később). Igaz, ennyi pénzért már lehet venni eggyel nagyobb monitort is, de arról inkább lebeszélnénk titeket, mert a szemetek bánná.

A következő szint a 17 inch-es monitoroké. Rövid tanakodás után úgy döntöttünk, hogy ezen a téren csak középkategóriát állítunk fel, méghozzá a két rivális technológia alapján. Mostanában ugyanis a lapos képcsöves monitorok egyre népszerűbbek; ezek sokkal kevésbé tükröződnek, és a látvány általában kellemesebb is a szemnek. Az egyik tábor kedvence az LG Flatron szériája; hogy pontosan



DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

pc guru hardver guide Y2K

hogyan csinálnak lapos képfelületet, azt nem tudjuk, mindenesetre ez is gömbpalást alapú, mint a régebbi domború monitorok. A másik oldal a Trinitron képcsöveket támogatja; ezek hengerpalást alapúak, és a lyukmaszkjuk csak függőleges irányú szálakból áll. Így nagyon szép, élethű színeket és éles képet tudnak produkálni, viszont világos háttér előtt láthatóvá válik a két vízszintes szál, amely ezt az ún. Aperture grill maszkot a helyén tartja. Ettől függetlenül a Sony FD Trinitron képcsövére három különböző kategóriájú monitort épít; mi itt a középsőt, a G200-at ajánlanánk.

Akinek pedig több, netalántán igen sok pénze van monitorra, az a 19-esek között szemlélődhet. Az Iiyama Diamondtron képcsövekkel szereli monitorait, ezek igen hasonlók a Trinitronokhoz, és az áruk igen kedvező. A non plusz ultra pedig a Sony F400, mely elképesztő elektronikával, tökéletesre kalibrálható képpel rendelkezik.

Monitorok kapcsán hozzá kell még tennünk, hogy azonos típuson belül sincs két egyforma példány. A gyártás jellegéből adódóan két egymás után készült monitor képe között is hatalmas különbségek lehetnek, ezért (különösen, ha sok pénzt szánunk rá) érdemes a saját gépet becipelni az üzletbe, és kipróbálni a monitort.

CD(RW)/DVD

Meglehetősen hálátlan és felelősségteljes feladat, ha végső verdiktet kell mondani adott CD(RW)/DVD meghajtó esetleges megvásárlása felett. Megéri? Jó vásár? Rossz vásár? Talán annyiban van könnyebb dolgom, mint mondjuk, egy-két éve, hogy ma már igazán van választék minden árkategóriában, így azt hiszem, mindenki megveheti a saját pénztárcájához illő eszközt – ami nem feltétlenül jelenti azt, hogy olcsó húsnak híg a leve (meg hát drága pénzért is lehet bóvli holmit, pontosabban gyengébb konstrukciójú eszközt vásárolni). Kezdjük a CD-ROM olvasókkal. A CD-olvasók vásárlása kapcsán mindenkit óva intek a noname, vagy nagyon ismeretlenül hangzó nevű gyártók neveit viselő 40x-es, vagy uram bocsá' 50x-es meghajtóktól, kellemetlen meglepetések érhetik az embert az ilyen ultra szupergyors(nak jelzett) „pörgetytyűk" használata során. Igazából a CD-ROM olvasónak nem kell túl sokat tudnia, az átlagos 20-24x-es sebesség, ha a drive stabilan tudja tartani, már több mint elég. Az alsó minőségi küszöb legyen

mondjuk a Cyberdrive 48x-os, személy szerint nem venném meg soha, de mostanában kevesebb gond van velük, mint egy éve. Egy ezressel általában olcsóbb, de minőségileg jobb választás lehet a 48x-os Goldstar CD-ROM olvasó, árához mérten meglepően jól működik. A közép árkategóriából (10 ezer nettó) a Panasonic, illetve a Creative meghajtókat emelném ki, átlagos ár – átlagos minőség. A Mitsumi, Toshiba, Sony meghajtókkal ugyanez a helyzet, általában jók, viszont egy-egy sorozat okozhat meglepetéseket (például újabban a gyors Sonyk nagyon gyatrán grabbelnek zenei lemezt 8x-osnál gyorsabb sebességen). Olyan 12 ezer nettóért már jó és gyors meghajtókat kapunk; ha van rá pénz, akkor feltétlenül Asus vagy Teac meghajtót vegyetek! Az ATAPI olvasók között a TEAC CD-540E (40 max.) a legjobb választás. Ha ATAPI illesztésre szeretnél fantasztikusan gyors olvasót, akkor a Kenwood True-X technológiájára épülő 72x-es meghajtót ajánlom, bár kompatibilitási gondok akadhatnak vele (bizonyos gyári játékok még az eredeti lemezt is hamisnak hiszik benne, meg grabbeléskor kényes a forráslemezre és a programra). Sima olvasási feladatokra nagyon jó, bár elég húzós az ára is: 35 ezer nettóért a minőség már elvárható. Ha SCSI illesztésű olvasót szeretnél, akkor Toshiba, Teac, vagy Plextor márkanavek jussanak eszedbe attól függően, hogy mennyi pénzt szánsz rá. A SCSI kategória abszolút győztese a Plextor UltraPLEX 40max, amely kora szerint lassan óvodába is mehetne, de megállja a helyét a mai 50x-esnek titulált egyéb eszközökkel szemben.

A DVD-ROM olvasók ára sajnálatos módon az egekbe szökött. Ezt eleinte a mobiltelefonok hirtelen fellendült gyártásához szükséges pici chipek hiányával magyarázták, de aztán – tudtommal – ez megszűnt, a DVD-ROM meghajtók

	CD-ROM			
Holmi	Sony 48x	Asus 50x	Teac TEAC CD-540E 40x	UltraPLEX 40max
Pro	Gyors, olcsó	Gyors	Gyors	Gyors, mindent tud
Kontra	Hangos, lassan grabbel	Kicsit hangos	Nincs	Drága, SCSI
Ár	10 ezer	13 ezer	12 ezer	19 ezer

	DVD			
Holmi	ASUS DVD-E608 8x	Hitachi GD-5000 8x	Pioneer DVD-114 10x	Pioneer DVD-115 16x
Pro	Gyors	Halk	Megbízható	Leggyorsabb!
Kontra	Néha zajos	Nincs	Néha bizonytalan írott lemezekkel	Néha bizonytalan írott lemezekkel
Ár	24 ezer	26 ezer	289 ezer	32 ezer

	CD RW			
Holmi	Mitsumi 4804TE 4x4x24x	Teac CDW54E 4x/4x/32x	Yamaha 8824E 8x8x24x	Plextor PX-W1210TA 12x10x32x
Pro	Olcsó, az egyetlen CD-író, amelyik végig megírja a 99 perces lemezeket!	Halk, jól olvas	Audio célokra és túlírásra a legjobb!	Minden szabványt ismer, elnyűhetetlen
Kontra	Néha bizonytalan üres lemezek felismerésével	Nincs	Kényes a lemezekre	Nincs
Ár	32 ezer	33 ezer	41 ezer	61 ezer

ára viszont maradt az egekben. Nehéz feladat bármit is ajánlani. A DVD-Video rajongóknak gyakorlatilag mindegy, mennyire gyors a DVD meghajtó, hiszen a filmek megtekintéséhez már egy 1x-es is elegendő lenne. Az olcsóbbak közül a 8x-os Panasonic SR-8585B jó vétel (van ennek Creative megfelelője is), ha találtok még 24 ezer nettónál olcsóbban 5x-6x-os Panasonic, vagy Creative meghajtót, nyugodtan megvehetitek, bár az elérési idejük CD-ROM lemez olvasásakor kissé béna. Az átlagos ár úgy 26-28 ezer nettó körül mozog, ennyiért lehet venni ma megbízható és jó DVD-ROM olvasót. Ajánlom az Asus, Sony, Toshiba olvasókat, különösen szeretném felhívni a figyelmeteket a szuper Hitachi DVD-ROM olvasókra! Ha valahol láttok 6x-os vagy 8x-os Afreey-t, vegyétek meg, nagyon jó! Ha van rá keret, akkor a Pioneer 10x-es vagy 16x-os DVD-ROM olvasója legyen a gépben, persze ez utóbbinak 40 ezer nettó körül van az ára.

A CD-írókkal kapcsolatban viszont a bőség zavarával állhatunk szemben. Olcsón lehet hozzájutni a Mitsumi 4804TE meghajtóhoz (4x4x24x), hasonló áron nagyon jó vétel lehet az LG 4x4x24x-es meghajtója, de az árkategória győztese a Teac CDW54E 4x/4x/32x-es egysége, amely mindent tud, amit a nagyok, de 35ezer nettó körül fellelhető minden ismertebb helyen! A középső árkategóriában nyomulnak a Yamaha ATAPI újraírói, amelyek korrekt áruk ellenére nagyon-nagyon jó minőséget képviselnek. Ugyanez mondható el a Sony, Teac, Ricoh ATAPI CD-újraírókról, jó áron kiváló minőséget nyújtanak. Ha szép dobozt akarsz, akkor vegyél Philipst vagy HP-t, én amúgy nem ajánlom őket. A legjobb, leggyorsabb ATAPI írók a Plextor, a Sanyo és a Yamaha High-Speed CDRW írói, ezeket 60 ezer forint körül mérik, de cserébe 8x-os, vagy 12x-es írást, és 8x-os, illetve 10x-es újraírást élvezhetünk, sőt, mire ezt olvassátok, a 16x-os Yamaha is elérhető lesz mindenfelé. A CD-újraírók vásárlása során figyeljetek rá, hogy általában az ATAPI írókat masterként kell bekötni, valamint az újabb írók Burn-Proof támogatása (korábban kielemeztem a Grab rovat hasábjain) élet- pontosabban CD-mentő lehet alkalomadtán. SCSI illesztésű CD-írókból a Yamaha, Sony, Sanyo és Plextor termékeket ajánlom nyugodt szívvel a Karácsonyfa alá.

DIGICAM

Tavalyi számunkban a digitális fényképezőgépek még nem szerepeltek, azonban idén ez a piac is hatalmas fejlődésnek indult. Az 1Mpixel alatti gépek szinte teljesen eltűntek, és a tavaly még az erős középmezőnyben helyet foglaló 1,3 Mpixeles eszközök is az alsó kategóriába léptek át.

Azokat az időket éljük, amikor a digitális technika kezdi átvenni az uralmat az analóg fényképezés felett. Persze ennek még igencsak az elején járunk, ám egyre gyakoribb, hogy a háztartásokban a kompakt gép eltűnik, és digitális masina veszi át a helyét. A fényképlaborok szolgáltatásai között a digitális előhívások is megjelentek azok számára, akiknek nincs otthon nyomtatójuk, vagy igen jó minőségben szeretnék viszontlátni felvételeiket. Az internet térhódításával pedig ingyen küldhetünk képeket az esküvőnkről, ballagásunkról az USA-ba a nagybácsinak.

Manapság a legegyszerűbb tudású gép is képes optikai és digitális zoomra, hátulján LCD kijelző található, beépített vakuja legalább négyféle üzemmódot ismer, teljes automatikával vagy manuális beállítási lehetőségek tucatjaival rendelkezünk, mindezt egy hagyományos kompakt gép méretében. Az árak sajnos még 100 000 Ft felett kezdődnek, sőt, a múlt számban bemutatott 13 digicam nagy része jóval 200 000 Ft felett volt. Ám a tendencia azt mutatja, hogy jövőre a digitális fényképezőgép már természetes lesz a karácsonyfa alatt, a másik nagyitól meg kérjünk számítógépet hozzá:).

Három szereplőnk közül a legkisebb és legolcsóbb a kompakt gépekre legjobban hasonlító Fuji, mely ideális választás kezdő fotósoknak, akik épp áttértek a digitális technológia világába. A Nikon már igazi nagyágyú, a 990-es kisebb testvére, és professzionális szolgáltatásokkal rendelkezik. A digitális fényképezés nagy öregjétől, az Olympustól pedig az E-100RS típusú modellt választottuk, hiszen a 10-szeres optikai zoom unikumnak számít a kisfelhasználók között.

MOBILTELEFONOK

Ezt az új kategóriát az utóbbi időben fokozott figyelemmel kísértük, így született az újságban a mobil rovat. A sorozatos tesztek okán az olcsó kategóriában továbbra is a Nokia „néptelefonját", a 3210-est ajánljuk, persze csak azoknak, akiket nem zavar, hogy lassan már boldog-boldogtalan ezt használja. Ami nem is csoda, hiszen előfizetéssel nem egészen tízezer forintért, míg pre-paid csomagban 22 ezer forintért lehet beszerezni. Pályázni már nem igazán jó, de az árához képest minőségi termék. A Motorola Talkabout 180 is közel ezen az áron fut (jó esetben megvásárlásakor egy hátizsákhoz is hozzájuthatunk). A készülék nem zsákbamacska, még a gyártó is így hirdeti: semmi hűhó, egyszerűség...

A középkategóriát - rövid gondolkozás után - az újdonságok képviselőivel töltöttük meg. A 3310-es már pre-paid változatban is 45 ezer forint, a T20-as áráról egyelőre nincs pontos információnk, de gyanítható, hogy közel hasonló árszinten kezd majd. Mégis szerepel az ajánlóban, hiszen nagyon sikergyanús telefon, biztos, hogy a decemberi bemutatkozását követően a fiatalok körében hamar kedvelt lesz.

Az R380s hasonló újdonság, ennek köszönhetően a forgalmazóktól ezúttal is csak megközelítő árat tudtunk kicsikarni. A készülék a kijelző méretének köszönhetően kiemelkedően jól menedzselhető, elmondható róla, hogy a zord külseje ellenére nagyon gyorsan meg lehet szeretni. A 6210-esnek még ennyi hibája sincs, ha komolyabb telefont szeretnél, csak kérni kell egyet a boltban. Előfizetéssel 69 ezer forint, míg a kereskedőktől 120 ezer forintért lehet hazavinni. Persze, pre-paid változatban még nem kínálják.

(A T20s-t a mostani, míg a 3310-est és a 6210-est a 2000/11-es mobilrovatban teszteltük.)

VÉGSZÓ

Ennyi lett volna az idei kiadásunk, reméljük, elnyerte tetszéseteket. A kérdéseket igyekszünk majd minél hamarabb megválaszolni, hogy lehetőleg még az év végére jellemző hw-hiány előtt bevásárolhassatok. Természetesen minden javaslatot szívesen veszünk, és azt is írjátok meg, hogy szeretnétek-e évente két HW Guide-ot a jövőben.

Kellemes Ünnepeket mindenkinek.

Gale, Tatcom, Flex, Ppeti, Shoebaron, Laa-Yosh

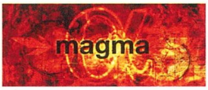
	Digitális Fényképező		
Holmi	FujiFilm FinePix 1400Zoom	Nikon Coolpix 880	Olympus Camedia E-100RS
Pro	Olcsó, meglepően jó belső szoftver, kellemes menü, kezdőknek ideális	Sok automata és manuális mód, kompakt méret	10-szeres optikai zoom, tökéletes külső, gyors, CompactFlash II és SmartMedia tároló
Kontra	Kicsit lassú, kis felbontás	Lehetne olcsóbb	Csak 1,3 Mpixeles
Ár	127 ezer forint	295 ezer forint	?

	Mobiltelefon		
Holmi	Motorola Talkabout 180 / Nokia 3210	Nokia 3310 / Ericsson T20	Nokia 6210 / Ericsson R380s
Pro	Telefonálni pont jó / Bőven megéri a pénzét	Számos újdonság / Ütős design, látványos háttérvilágítás, WAP	Elegáns, kiváló minőség / Villámgyors kezelhetőség
Kontra	Nincs "egyénisége" / Kifutó modell	Közepes minőségű kezelőfelület / 3 soros kijelző	Semmi extra / Lehetne formatervezettebb
Ár	20 ezer / 22 ezer	45 ezer / ?	125 ezer / ?

Avagy minden ami legalább 3D...

MAGMA

Némi filozofálgatás után úgy döntöttem, hogy a 3ds max 4 bemutatásának szentelem ezt a rovatot. A legfőbb okom erre az volt, hogy a jelek szerint a 4-es verzió sokkal több újítást fog hozni, mint az azt megelőző R3, valamint az, hogy mire az újság megjelenik, már csak néhány hónap (esetleg hét) lesz hátra a megjelenéséig. Nem beszélve a november közepén itthon megrendezett



bemutatóról, melyen volt szerencsém részt venni :).

Bevezetésnek annyit, hogy a Discreet fő céljai a 4-es verzióval az alábbiak voltak:

- gyorsítani és egyszerűsíteni a munkát;
- a karakteranimációs képességeket alaposan fejleszteni;
- a játékfejlesztés terén a piaci fölényt bebiztosítani.

INTERFACE

A Max4 felhasználói felületét kábé annyira dolgozták át, mint amennyire a 3-as volt új az előző verzióhoz képest. Talán a legjobb ötlet az, hogy a jobb oldali command panel szélességét az eddigi egy oszlopról tetszés szerintire növelhetjük, és az egyes rolloutok sorrendjét is megváltoztathatjuk. Így megfelelően nagy felbontás esetén a szerkesztendő paraméterek jobban elférnek (illetve ha két monitort használunk, az egész panelt kirakhatjuk a második desktopra, teljes szélességgel), például részecskeanimáció esetén.

A modifier stack szerkezetét is átdolgozták, először is a modifier gombok eltűntek. Ezekhez külön toolbar vagy menük segítségével férhetünk hozzá. A helyükre a stack tetszőleges mélységű kijelzője ugrott, amelyen belül könnyebben lépegethetünk a modifierek között.

Újdonság a Quad menük használata, ezek jobb klikkel érhetők el. Az egésznek kicsit Mayás szaga van (és ez általában is gyakran érződik a 4-es maxen...), és nem feltétlenül jó megoldás – nekem az ikonos toolbarok eddig jobban bejöttek. Viszont mindenképpen előny, hogy ezzel az interface testre szabásának lehetőségei tovább bővültek. Ezt egyébként is megkönnyítették kissé a meglévő és az új opciók közös panelre csoportosításával.

Végül érdemes még megemlíteni a színbeállításokat is; a mellékelt képeken a Discreet másik új termékéhez, a Combustionhöz hasonló árnyalatok köszönnek viszsza (ez egyébként is kellemesebb, mint a Windows alapértelmezésben nagyon is világos szürkéje).

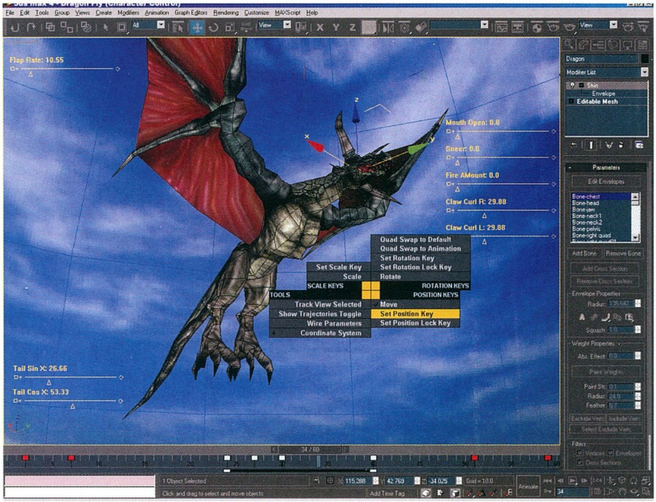
ANIMÁCIÓ

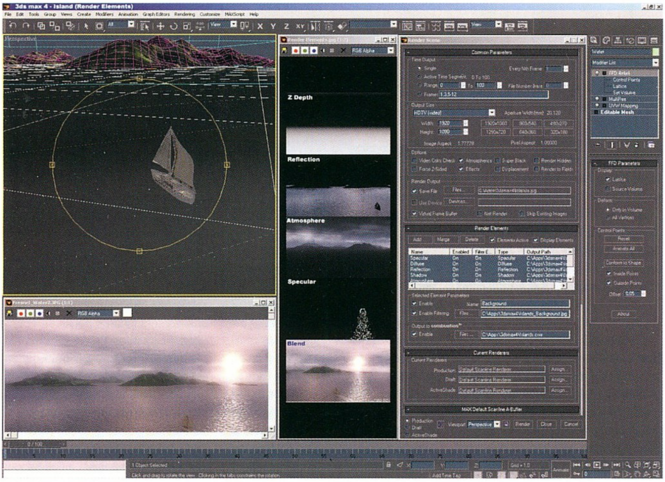
Talán az animációs eszköztárt rázták a leginkább gatyába az új verzióban. A legelső, és az animációba belekóstolgató felhasználók számára legfontosabb újdonság az inverz kinematika teljes átírása. Ez a másik rész, amelyik szinte egy az egyben Mayás – de ez nem véletlen, ugyanis az IK-ért felelős programozó korábban pont a fenti szoftver azonos rendszerét készítette el. Mindenki döntse el magában, hogy ez jó-e, avagy rossz; az eredmény azonban ettől függetlenül igen jó lett.

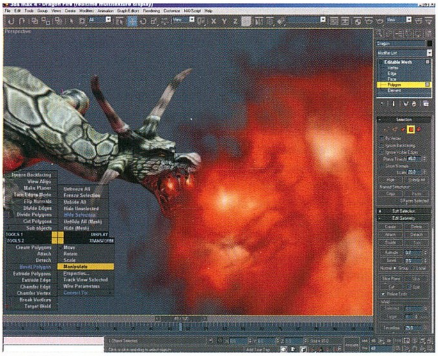
Először is, az eddigi End Effectorok helyett IK solverek vannak, ezeket manuálisan lehet elhelyezni az egyes ízületek közé. A megfelelő setuphoz kapunk korrekt constraineket is; ezek amolyan kényszereszközök, amelyekkel az IK rendszer mozgását vezérelhetjük. Például, ha egy szemgolyót aim constrainnel rögzítünk egy dummyhoz, akkor a helper objectet mozgatva a szem követni fogja azt. Van még point meg egyéb constrain is, továbbá az IK gyorsabb és megbízhatóbb is lett. Ezen túlmenően adhatunk tetszés szerinti extra attribútumokat az egyes tárgyakhoz, és ezek között a parameter wiring segítségével mindenféle kapcsolatot hozhatunk létre. Vagy, hozzárendelhetünk egy csúszkát a tulajdonsághoz, és azt kirakhatjuk a viewportokba, hogy mindig kézre essenek. Ja, és mostantól lehet IK-t és FK-t használni egyszerre.

A csontok is átmentek némi tuningoláson. A legérdekesebb újdonság az, hogy méretük és térfogatuk is változhat, így például lehet légzést szimulálni a mellkas csontjainak átméretezésével. Ráadásul az IK így is működik rajtuk. A csontok szó szerint szárnyakat is kaptak, ezek segítségével láthatjuk a karakterek méreteit akkor is, ha a gyorsabb megjelenítés végett eltüntettük őket a jelenetből. Ráadásul a Skin modifier képes figyelembe venni ezeket a szárnyakat az envelopeok automatikus beállításakor. Bónusznak az egyes csontok hatáskörét szép színátmenetekkel meg is jeleníthetjük az általa deformált modellen.

A 3-as verzióban megjelent Skin is jó úton halad a komoly deformációs eszközzé válás útján. Örömteli módon a Discreetes fiúk nem a Physique „light" verziójának elkészítésére törekedtek, hanem inkább alternatívát adtak a felhasználók kezébe. A Skin továbbra is envelope-okkal működik, viszont az egyes ízületekhez különböző deformereket rendelhetünk, amelyek az itt találkozó csontok által bezárt szögtől függően hatnak a modellre. A Joint deformerrel az ízület alakját határozhatjuk meg behajlított és kinyújtott helyzetben, így megakadályozhatjuk a modell szétlapulását. A Bulge az izmok összehúzódása által produkált térfogat-növekedést teszi szabályozhatóvá (a bicepsz tipikus példa:). Végül a Morph a legjobb holmi; mostanában ugye sokat írtam a NURMS modellezéséről. Nos, a morph se-







gítségével az egyes hajlásszögekhez szépen átformázhatjuk a modellt, például kis ráncokat, gyűrődéseket, vagy kidagadó inakat hozhatunk elő. A Skin tehát az eddiginél sokkal precízebb karakteranimációt tesz lehetővé.

A jó öreg Flex modifier (szintén R3-as feature) is fejlődött, egyszerűbb softbody (rugalmas test) dinamikai szimulációra is alkalmas a springek, azaz rugók segítségével. Sőt, alapszintű ruha-effekteket is láthattunk!

MODELLEZÉS

A modellezés terén is sor került néhány komoly fejlesztésre. Véleményem szerint messze a legfontosabb a valós poligonok támogatása – ez azt jelenti, hogy mostantól nemcsak háromszögek és invisible edge-ek használhatók, hanem kapunk egy Polyobject típusú primitívet is az Editable Mesh mellé. Reményeim szerint ez egyben új geometriaábrázolási adatmodellt is jelent; azaz röviden a meglévő modellezési eszközök (cut, chamfer, bevel, extrude stb.) stabilabb működését és új eszközök Maxscriptes létrehozásának lehetőségét.

A NURMS meshsmooth is fejlődött, támogatja az edge creasinget, de ha valakinek ez sem elég, akkor kapunk egy valódi hierarchikus subdivision surface modifiert is. Ez már tényleg a bőség zavara, kíváncsi vagyok, miért volt szükség mindkettőre.

Nagyon sokat hangoztatott, de szerény véleményem szerint a Beziér patch-ek alapos továbbfejlesztése kissé megkésett. Csak röviden, többek között az alábbiakat ígérik: soft selectionök, sok modifier használata mesh-sé alakítás nélkül (pl. Relax), UVW unwrap, komolyabb szerkesztési funkciók (extrude, create from vertices). A baj az, hogy a NURMS/hierarchikus subdiv szerintem szinte mindenben jobb a patch-eknél.

A részecskerendszerek kapcsán is várhatunk kisebb újításokat, de konkrét információim nincsenek még.

MEGJELENÍTÉS

Csak röviden felsorolnám, hogy a DirectX8 támogatásán keresztül a nézetablakokban lesz opacity, bump és reflection mapping, pixel/vertex shader, valamint depth of field és motion blur megjelenítés is (wow!). A discreet a Max4-et a játékfejlesztőknek is nagyon nyomja, a fentiek különösen az X-box miatt kerültek a programba. Van még point cache is, amellyel egy animációt leszámolhatunk a nézetablakban, lementhetjük RAM-ba (sok kell...), és aztán onnan játszhatjuk le. Így a részletes karakterek deformálása, vagy a dinamika interaktívan futtatható, hogy ellenőrizhessük a munkánkat, ha 5 GHz-es processzor nem áll rendelkezésre.

RENDERING

Az átlagos felhasználókat aligha érinti érzékenyen, hogy a Max mostantól képes layerekre renderelni, azaz külön rétegekre bontani a végső képet. Ilyen layerek pl. a specular highlightok, az árnyékok, a tükröződések, az önfény, összesen több mint egy tucatnyi Render Element. Ezeket a rétegeket rögtön át is lehet küldeni a Combustion nevű kompozitáló szoftverbe (ebben olyan trükköket lehet csinálni, mint pl. az alap glow effekt, vagy élő felvételek és renderelt részek keverése, bluescreen, meg ilyesmi).

Újdonság az Active Shading (vagy mi, ennek a nevét nem tudom biztosan). A lényeg az, hogy tetszőleges nézetablakban kérhetünk egy rendert a jelenetről – amelyet aztán a program igyekszik valós időben frissíteni is! Igen sok változtatást képes követni, például material jellemzőket, fények erősségét, elhelyezkedését... a sebesség meg nyilván a processzorunktól függ (meg sok memóriát is eszik). Mivel a Max renderere kb. 3-5-ször gyorsabb a Mayáénál, ezért az interaktivitása is valószínűleg jobb lesz (ez is Maya feature...).

Új material-, shader- és textúratípusokról nincs hír (ettől még lehetnek), és azt sem tudni, hogy a Max4 tartalmazni fog-e fejlesztéseket a rendererben (azért kellene ez-az, pl. az alap raytracer lehetne gyorsabb). Mindenesetre Steve Blackmon a Blur Studiónál már egy ideje dolgozik a Ghost render engine-en, amely gyors, stabil és – egyelőre – ingyenes. Biztos átírja a 4-es verzióhoz is. A madarak ezen kívül egy bizonyos Mental Ray 3-as verzióról és igencsak továbbfejlesztett integrálásról csivitelnek...

EGYEBEK

Rossz hír, hogy a minimum hardver igény emelkedett; 128 MB memória és 1024-es felbontás alatt a program alighanem kínlódni fog. A Win2000 támogatás hivatalossá vált, sőt, a program állítólag NT4-en nem is megy (ez nem túl jó ötlet a W2K-t ismerve).

Röviden ennyi lenne a 3ds max4 (az új megnevezés ;) – amint láthatjátok, akad még újdonság rogyásig. A 3-as Character Studióval kiegészítve nagyon impresszív, és még mindig olcsó alkalmazást kapunk, amely pár pluginnel kiegészítve már szinte minden feladatra alkalmas.

Sok fejlesztés van, amelyet az R2 után kezdtek, és csak mostanra ért be, ezen kívül sejthető, hogy dolgoznak a teljes újraíráson is – ami azért rá fog férni a Maxre. Mindenesetre a magam részéről nagyon várom ezt az új verziót, csak nehogy olyan bugos legyen, mint a 3.0 volt...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
Weboldal fejlesztés alatt... ;)

GRAB

MŰSORVÁLTOZÁS – NERO5 A NAGYÍTÓ ALATT!

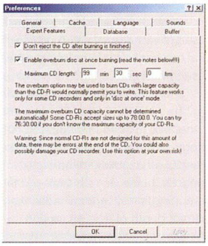
Ahogy a múltkor ígértem, most folytatjuk a CD-író programok elemzését. A sorrend, illetve a tematika viszont változik, mivel rengeteg levelet kaptam a Nero kapcsán, hogy egy kicsit ismertessem a programot részletesebben, ha már legutóbb annyira megdicsértem. Szóval, most egy csöppet megállunk, hogy a Nero mélyére nézzünk. Az ismertetés korántsem lesz teljes, leginkább az újdonsült CD-író tulajdonosoknak fog hasznos információkat hordozni. Persze az ismétlés a „hardcore" CD-írósoknak sem árt.

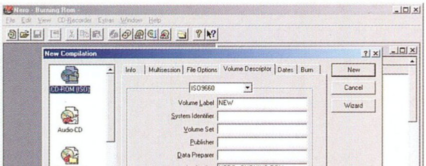
BESZERZÉS

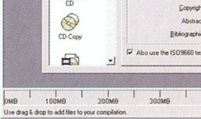
A szerencsésebbek a Nero valamelyik verzióját már a CD-író mellé megkapják (az OEM Nero az egyik legerősebb a CD-írók mellé csomagolt, általában kissé csökkentett képességű CD-író programok közül). A dobozos, teljes változatot olyan 20 ezer forint körüli áron lehet beszerezni az interneten keresztül, de láttam már nagyobb, hazai szoftverboltok árjegyzékében is (igaz, néha indokolatlanul drágán, 30 ezerért). Körül kell nézni! Az Ahead cég (http://www.ahead.de) honlapján minden információt megkaphatsz a vásárlásról, valamint a meglévő verziód frissítési lehetőségeiről. A dobozos verzió CD-lemezén egyébként még számos apró programocska is helyet kapott (multimédiás lejátszó, hangfájl-konverter, packet módban működő CD-író program), szóval érdemes megvenni – és a doboz nagyon szép, ami ugyan nem sokat nyom a latban technikai szempontból, de azért mégiscsak valami.

TELEPÍTÉS

A régebbi Nero 4.x változatai híresek (vagy inkább hírhedtek) voltak a borzalmas inkompatibilitási gondoktól, amelynek legfájóbb tünete az volt, hogy a Nero telepítés után minden más, a rendszerben már korábban telepített CD-író program (különös tekintettel a Cequadrat WinOnCD-re) használhatatlanná vált a továbbiakban. Az új Nero már nem ilyen huncut, semmilyen más program rendszerfájlját nem írja felül vagy törli le, hanem mindent szépen a saját alkönyvtárán belül intéz. Ideje volt. Ha CD-ről telepíted a programot, a lemez behelyezésekor automatikusan induló képernyőről eszedbe ne jusson az InCD nevű szoftvert telepíteni (a közeljövőben majd még elmesélem a packet módban működő programok, rendszer-pluginok működését, előnyeit, hátrányait), csupán magát a Nerót telepítsd fel! A majdhogynem megszokott újraindítási procedúra után nekifoghatunk a tényleges munkának!







INDÍTÁS – VARÁZSLÓ? PFUJ!

A program első indítása után a varázsló segítőkész ablaka ugrik elénk, aranyos kis CD lemezek vigyorognak és szaladgálnak segítőkészen – zárjuk is be gyorsan, csak lassítja a munkát. Sokan most felhördülhetnek – én mégis azt mondom: jobb, ha már kezdőként is megtanuljuk, mi miért, és hogyan működik a CD-írás kapcsán, mert egy esetleges bonyolultabb feladat során a varázslóhoz szokott emberfia egyetlen értelmes gondolatot sem tud kiszülni az izzadó kobakjából. Szóval, varázsló konyec. Ha rajongsz érte, nézegesd külön, a CD-írástól függetlenül (a rajzok tényleg aranyosak), de a drága munkára alkalmatlan.

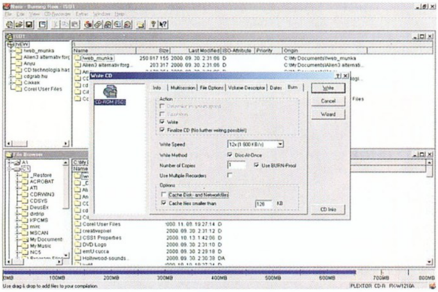
ELSŐ LÉPÉS

Első utunk a File menü Preferences pontjához vezessen, ahol lesz némi beállítanivalónk. A General részben pipáljunk ki mindent (a legfelsőt nem fontos, ha nem akarod, hogy az üres projekt mindig elinduljon). Alább érdekes és fontos beállítási opció rejtőzik, mégpedig a CD lemezek kapacitásával kapcsolatosan. Ez nem magát az írható adatmennyiséget befolyásolja, hanem a projekt során a lemezre írandó, kijelölt fájlok mennyiségét jelző műszeren mutat két határértéket – ezeket állíthatjuk kedvünk szerint. Ez később hasznos lesz, a színes vonalakhoz képest látjuk majd, mennyi helyünk van a lemezen. Ha a CD-íród rendelkezik túlírási képességgel, akkor érdemes az első, sárga jelet olyan 76:00:00 körüli értékre állítani, a pirosat pedig 81:00:00-re. Én így használom, a felírandó fájlok összeválogatásakor ezekhez tartom magam a CD-írás előkészítése során.

Az Expert Features fül alatt nagyon fontos beállítások várnak ránk. A legfelső, amelyik a CD-író tálcájának az írás végezte utáni kitolásával kapcsolatos, talán nem tűnik lényegesnek. De ha nem egyedül laksz a számítógép környékén, akkor praktikus lehet, ha a gép nem adja ki a lemezt írás után, mert az arra szaladgáló óvatlan öcsike, vagy takarító anyuka, feleség, akárki szépen letörheti az egész hóbelevancot. Kicsivel lejjebb az overburning (túlírás) mértékét állíthatjuk be. Természetesen ezzel nem a CD-író képességeit tudjuk befolyásolni, hanem azt a maximális méretet állíthatjuk be, amelyet a Nero egyáltalán megpróbál kiírni, ha a projektben túlléptük a behelyezett lemez kapacitását. A Nero adatbázisában általában helyesen szerepel, hogy adott CD-író alkalmas-e CD-írásra, erről és a CD-írónk egyéb fontos paraméteréről a CD-Recorder Más beállítási opcióját nem kell bolygatnunk, a Buffer fül alatt az ideiglenes gyorstár méretét állíthatjuk be (jobb, ha automatikusan a Neróra hagyjuk), a Cache alatt pedig a lemez kiírása előtt készítendő image állomány helyét határozhatjuk meg – általában jó ott, ahol van eredetileg.

ARCHÍVÁLJUNK!

A legegyszerűbb feladat: a merevlemezünkön összegyűlt 650 vagy 700 MB-nyi anyag kiírása üres lemezre egy menetben. A File menüpont alól válasszuk a New pontot, majd a felbukkanó ablak bal szélén a CD-ROM(ISO) ikonját. Az ablak nagy részét a projekt tulajdonságainak megváltoztatására szolgáló menürendszer foglalja el. Az Info fül most, kezdéskor nem érdekes (hiszen nem jelöltünk ki még semmi felírandó anyagot), a Multisession ellenben fontos. Kezdésnek vegyük úgy, hogy pontosan egy CD-re való anyagunk gyűlt össze a nagy netezgetés közben, így nem szükséges bajlódunk a több menetben történő felírással. Ilyen esetben a Multisession rész alatt a No multisession opció kijelölésével már megelőzhetünk minden további tévedést. A File options fül alatt kell meghatároznunk, hogy milyen fájlrendszer(ek) legyen(ek) a lemezen. Windows 9x környezetben nyugodtan használjuk mindenből a fejlettebb verziót, tehát az ISO Level 2 engedélyezése mellett nyugodt szívvel jelöljük be az ASCII karakterek, a Joliet rendszer, a 355 bájtnál hosszabb útvonalnevek és a 8-nál mélyebb könyvtárstruktúrák használatát. A Mode2 XA bejelölhető, de semmi haszna nincs, a közhiedelemmel ellentétben nem lehet vele több adatot rögzíteni ilyen esetben. A Volume options fülnél a lemez „nevét", azaz a kötetcímkét állíthatjuk be, valamint pár darab – csak a CD-re jellemző – adatot is megad-



hatunk (System Identifier, Volume Set stb.), de ez utóbbiak a végső fájlrendszer szempontjából nem jelentenek változtatást. Ha korábban engedélyeztük a Joliet rendszer felírását is a File options alatt, akkor minden adatot kétszer áll módunkban megadni, egyszer az ISO9660 (8+3), egyszer pedig a hosszú fájlneves, Joliet fájlleíró táblázat részeként. A Dates rész alatt a felírandó fájlok saját, merevlemezen használt dátum attribútumait tudjuk felülbírálni, ha szeretnénk, hogy a lemezen minden egyes fájl dátuma azonos legyen. A Burn fül alatti lehetőségekkel ilyenkor még nem érdemes foglalkozni, majd csak a projekt összeválogatása után kell ezekkel törődnünk. Ha beállítottuk a kívánt paramétereket az egyéb fülek alatt, akkor jobbra fent kattintsunk a New gombra. A Nero indításakor elvileg a File browser nevű ablak már megnyílt (ebben a meghajtóink tartalmát tudjuk bogarászni), de most egy másik, hasonló browser ablak is megnyílt mellette, általában ISO1 néven. Ebben látjuk a készülő lemezünk jövőbeni külalakját, már ami a fájlrendszert illeti. Nehéz lesz rájönni (hehe), a File browser ablakból kell a kívánt könyvtárakat, fájlokat behúzkodnunk Drag&Drop módszerrel az ISO project ablakába. Alul a kijelzőn pedig figyelemmel kísérheted, mennyi hely van még a lemezen (illetve az általad korábban megadott jelzésekhez képest).

FÁJLNEVEK

Néhány jó tanács:

- Ne nagyon írj fel hosszú ű és ő betűket tartalmazó fájlokat, egyes Win9x rendszerek alatt nem tudsz majd hozzájuk férni! Ha sok ilyen nevű állományod van, és nem szeretnéd átnevezni őket, akkor zippeld be mindet, és a csomagolt fájlt írd fel a lemezre (persze, ennek neve ne pl. „ŐésŰbetűsfájlok.zip" legyen, haha!).

- Érdemes a felírásra váró fájlokat egy könyvtárba, a későbbi CD-s elrendezés végleges formájában előkészíteni, mert a Windows Commander és az intéző alatt is jóval kényelmesebb dolgozni, mint a Nero ablakain belül ide-oda húzogatni, meg keresgélni a fájlokat.

- A kötetnévre kétszer egymás után kattintva átnevezheted a lemez nevét. A fájlok és könyvtárak neve is megváltoztatható az ISO projekten belül: jobb gomb és Rename.

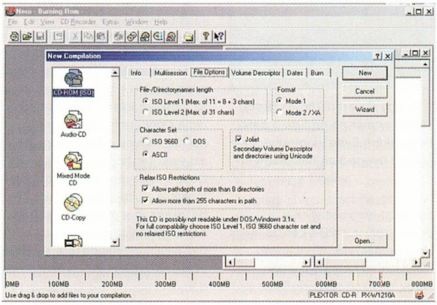
ÍRJUNK!

A File menü Write CD pontjára, vagy a felső ikonsor kis piros CD-írójára kattintva előtűnik a projekt indításakor már látott, sok fület tartalmazó ablak. Az Info alatt pontosan láthatod, mennyi adatot sikerült összeharácsolni a projekten belül. A más ismert füleket ekkor már elvileg nem kell háborgatni, szóval irány a Burn szekció. A Determine Maximum Speed opcióra akkor van szükség, ha az összeválogatott anyag nagyon szétszórt, és a forrásként használt merevlemez(ek) fájlrendszere töredezett, ezért nem vagy biztos benne, hogy milyen sebességgel tudnád biztonságosan kiírni. Ebben az esetben a program leméri a rendszer sebességét, majd a biztonságos tempót kiválasztva megírja a lemezt. A Simulation opció bekapcsolásával a lézer kikapcsolt állapotban marad íráskor, így nem íródik semmi a CD-re. Gyakorlatilag kipróbálhatod, hogy a géped adott sebességgel képes-e a kiválasztott anyagot felírni. A Write opcióval értelemszerűen a tényleges írást engedélyezed. Ha a szimulációt és a valós írást is kijelölöd, akkor a szimuláció sikeressége dönti el, hogy utána a program elkezdi-e valójában a tényleges írást. Nagyon hasznos kombináció lehet tesztelés, hibakeresés, elhárítás során. A Finalize CD opciót mindenképpen jelöljük ki a lemez lezárásához (ha a Multisession fül alatt nem engedélyeztük a több menetben való írást, akkor amúgy nincs sok értelme nyitva hagyni a lemez végét – de erről majd legközelebb!). A Disc-At-Once is legyen kipipálva, ha a CD-íród tulajdonságai alapján a Nero felkínálja a lehetőséget. Ha az íród újabb, és támogatja a Burn-Proof technológiát, akkor persze azt is jelöld ki! A Number of copies alatt beírhatod, hogy hány példányt szeretnél vésni a lemezből. A Cache files smaller than... opcióval megadhatod, hogy egy bizonyos méretnél kisebb fájlokat előre összegyűjtsön írás előtt a program, ez hasznos, mert a sok kisméterű fájlra való pozícionálás, sorozatos fejmozgatás a vinyónak nagy kínlódást jelent, és nem biztos, hogy írás alatt mindez időben sikeredne. A Cache Disk and Networkfiles engedélyezése során a hálózati forrásokból, vagy kivehető lemezmeghajtókból (floppy, ZIP, MO stb.) felírandó fájlokat lehet előre „begyűjtetni." Most már nem marad más hátra, mint kattintani a csodás Write gombra – célszerű békén hagyni a gépet, amíg életed első lemeze elkészül!

Búsulni pedig nem kell, az elrontott CD-lemezek marha jól néznek ki a Karácsonyfán, főleg akkor, ha a túlhajtástól szétégett PIII700-as és a leállt ventilátor miatt szétolvadt Geforce2 már ott van a díszeknek szánt dobozban, szépen, felkampózva, ahogy illik azt ilyenkor ünnepek táján!

Boldog Karácsonyt, sikeres, grabbelésben és írásban gazdag Új Évet!

PPéter
www.cdgrab.hu
ppeter@cdgrab.hu



HARDWARE FÓRUM

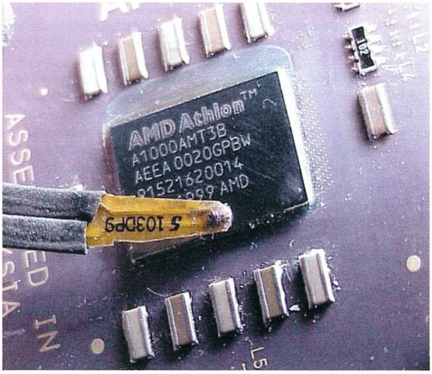
Kedves Barátaim!
Bizony, a cikk írásakor jutott eszembe, hogy ez már a karácsonyi számban fog megjelenni, tehát csupa kellemes, békés dolgot kellene írnom. Nézzétek el nekem, hogy jó szokásomhoz híven legelőször dörmögök egy kicsit.

Szóval, az a helyzet, hogy rengeteg észrevételt, telefont, e-mailt, mifenét kaptam az AMD-ről írtakkal kapcsolatban.

Volt, aki egyetértett, volt, aki leanyázott, de mindez nem változtatta meg a véleményemet. Hogy félreértés ne legyen: jók az AMD procik, persze, a maguk nemében azok. Csak kicsit elavultak. Vegyünk egy nagyon egyszerű példát. Az AMD Thunderbird 900 MHz-es processzor áramfelvétele maximálisan 31,7 Amper, teljesítmény-felvétele 55 Watt. Az Intel Coppermine 900 MHz-es processzor áramfelvétele maximálisan 16 Amper, teljesítmény-felvétele pedig 27 Watt. Azért írom ezeket a viszonylag magas órajeleket, mert ugye tuningolunk, a Thunderbird vidáman szalad 900-on, ahogy a Coppermine is. A számokat látva érdemes elgondolkozni azon, hogy miért nyavalyog minden AMD tulajdonos az instabilitáson, meg a túlmelegedésen. Maradjunk a földön, nincs Peltier, meg nincs vízhűtés, a számítógépház zárt, nincs benne egymillió ventilátor. Nos, a Coppermine így, rendes léghűtéssel szaladgál 1 GHz felett. És akkor még visszatérek egy pillanatra az alaplapokhoz is. Hát az AMD-hez készült, VIA chipsetes alaplapok nem olcsók. Mindenki – és én is - epedve várta az új, 761-es AMD chipsetet, majd az jól megmutatja a sok VIA chipsetes alaplapnak... Hát meg is mutatta. Szép is, jó is, de van néhány apró baj. Kizárólag DDR SDRAM-ot támogat, és csak a kizárólag 266 MHz-es buszhoz készült processzorok mennek benne. Most ne beszéljünk az alaplap bemutatkozásakor felmerült gyerekbetegségekről, ezek előfordulnak. Nos, akkor most hol is tartunk? Kezdődött a dolog az AMD 750-es chipsettel, mint például az Asus K7M alaplap. Nos, ebbe a tisztelt felhasználó a majd megmondom, mijét dughatja bele, ha fejleszteni akar, hisz már majdnem minden Thunderbird Socket A foglalathoz készül, Slot A kivitelt nemigen lehet kapni. Most az olcsó és jó Duronról nem is beszélek, pedig a lassabb Athlonok leváltására a Duron igazán jó megoldás lenne, de sajnos, az első AMD chipsetes alaplapokban nem megy ez sem. Jó, rendben van, ez volt az első Athlon alaplap, nem lehet évekre előre gondolkozni, haladni kell. No, akkor haladjunk. Elhaladunk a VIA chipsetes alaplapok irányába, melyekről már sok rosszat írtam – én is. Ha kihaladtuk magunkat, akkor lassan fel is adhatjuk, hiszen itt a pózna vége. Amennyiben váltani akarunk az új AMD chipsetre, akkor sok mindent nem kell kicserélni, mindössze az alaplapot, a processzort, meg a memóriát. A VIA chipsetes alaplapért nem nagy kár, de egy mondjuk 1 GHz körül szaladgáló Thunderbirdöt, vagy Duront kihajítani azért, mert az új alaplapban nem megy a 133 MHz-es rendszerbusszal – ami ugye a procin belül duplázódik –, hát, nem is tudom... Sokan anyázzák az Intelt, hogy a Celeronok még mindig 66 MHz-es órajelhez készülnek. Szerintem inkább imába kellene foglalni az Intel nevét, mert ha nem így lenne, mit dugna az a szerencsétlen, kispénzű user abba a BX6-ba, abba a P2B-be, abba az egymillió alaplapba, amelyek még vidáman teszik a dolgukat az új Celeronnal, és a költségbe se kell beleszakadni. Akinek meg szerencséje van, az akár 100 MHz-en is hajthatja a procit, közelítve, sőt, nem egyszer meg is haladva az 1 GHz-et.

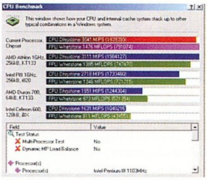
Ez egy Celeron 766-os proci, nehogy már ne érje meg beletenni akármilyen alaplapba, és a gépet nyugodtan használni tovább.

Most nem beszélek a procirajzolásról, 2B-s ceruza, vagy HB-s ceruza, van zárlat, vagy nincs zárlat, megy, vagy nem megy, én azért megcsináltam már az életben ezt-azt, és meg is fogok, de erre nem vagyok hajlandó. Percenként szétszedni a gépet, mert lepergett a grafit, mit tudom én... Meg lehetne oldani a dolgot forrasztással is, de akkor a garancia ugrik. Ez számítógép, kérem, és nem rajzóra. Arról sem ejtek szót, hány szétégett Thunderbirdöt, Duront láttam már... még a papír garanciacímke is feketére égett rajtuk. Egyetlen rosszul felrakott hűtőborda, és annyi.



Feketére égett Thunderbird, a hőmérő-kábel érzékelője is elszenesedett. Miért nincs az AMD processzorokban beépített hőmérő dióda és hővédelem??? Ez nem ijesztgetés, csupán figyelmeztetés. Hűtés nélkül, vagy rosszul felhelyezett hűtéssel elindított gépben ez történik.

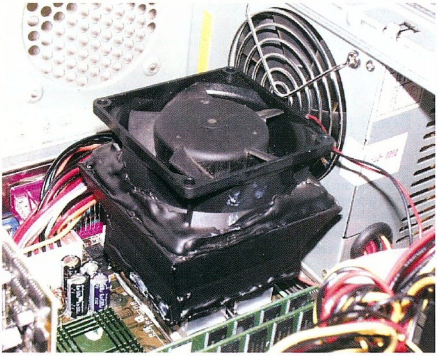
Mondhatjátok, hogy elfogult vagyok, de elfogultság ide vagy oda, amiket fentebb leírtam, azok mind igazak. A dolog másik fele az, hogy az Intel procik, főleg pedig a Coppermine-ok ára még mindig nagyon magas. Bár... ha azt vesszük, hogy a 700-as Coppermine-ok – ha jó sorozatból fogjuk ki – elballagnak 1 GHz körül, akkor az a nettó 52 ezer pénz nem olyan vészes, és semmi csiribiri, akvárium, mindössze jó borda és ventilátor. Mutatok erre egy példát:



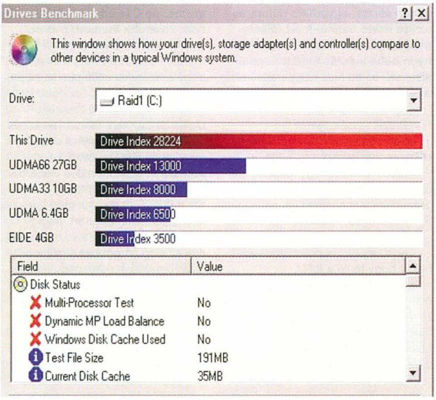
Ez egy Coppermine 700-as, Asus CUSL2 alaplapban, mindössze 1100 MHz-en. Nincs se Peltier, se vízhűtés, se beépített forgószél, csak a módosított, FOP32-es GlobalWin hűtés. Annyi változtatás történt, hogy csináltam egy közdarabot, amellyel a bordára illeszthettem egy 80 x 80 mm-es ventilátort, amely csendesebb is, meg több levegőt is szállít. Persze, a borda alját meg a procit is felpolíroztam.

Alul az FOP32 hűtőbordája, arra illeszkedik egy rézlemezből készült kémény, annak a tetején egy 80 x 80 mm-es Papst ventilátor, az egész matt fekete festékkel lefújva. No, egy szónak is száz a vége: nekem egyhamar nem lesz se VIA, se AMD chipes alaplapom, se Duronom, se Thunderbirdöm. Annál is inkább nem, mert perceken belül piacra kerülnek az Intel cC0 sorozatú Coppermine procijai, melyek a hírek szerint játszva ugorják meg az 1 GHz-es

lécet. És ezek még mindig csak a 0,18-as technológiával készülnek... jövőre meg itt a 0,13-as, rézvezetős Coppermine. A Duron olcsósága sokakat beugraszt a vásárlásba. De a jó alaplap a Duronhoz se kerül kevesebbe, mint mondjuk a Celeron2-höz, vagy a Coppermine-hoz. Ezt az egész VIA-AMD párost kicsit a Linuxhoz lehetne hasonlítani. Ha összejön, akkor esetleg nagyon jó, de amíg összejön... ha összejön. De ha a Linux nem jönne össze, akkor lehet telepíteni másik oprendszert, viszont ha kidobtam egy csomó pénz alkatrészekre, és az nem jön össze... Ha azonban valaki nem akar tuningolni, hanem alap-órajelen használja a holmit, több esélye marad a megfelelő működésre, bár a melegedés így se kis nehézség. Egész cikkre valót tudnék írni a kétségbeesett tulajdonosok panaszaiból. No, be is fejezem a dörmögést, hiszen mégiscsak a szeretet ünnepe van...



Sajnos, a winchesterek árai az egekbe szöktek. Ennek állítólagos oka az, hogy a Maxtor megvásárolta a Quantum winchestergyártó részlegét. És mivel a Quantum által alacsonyan tartott árak többé nem léteznek, ez lett az eredmény. A merevlemezek egy hónap alatt minimum 15, de inkább 20 százalékkal drágultak. Aki mostanáig várt a vásárlással, annak azonban ajánlok egy kiváló darabot. Ez az IBM DestkStar GXP sorozat, típusszáma DTLA 307015=15Gb, 307020=20Gb, 307030=30Gb, 307045=45Gb, 307060=60Gb, 307075=70Gb. 7200-as fordulatszám, 2 Mb cache, és ATA 100 támogatás. Az IBM teljesen megújított technológiát használ, a forgó lemezek üvegből készülnek, mert ennek hőtűrése sokkal magasabb, mint bármilyen fémé. Ennek következtében a hő hatására történő, üzem közbeni deformálódás elhanyagolható, amelyet a winchester elektronikája állandóan kiegyenlít. Üzemen kívül a fejek a lemez mellett, parkolóhelyen állnak, tehát a szállítás, esetleg véletlen ütés nem okoz helyrehozhatatlan károkat. A winchester rendkívül gyors, halk, és alig melegszik. Az Asus CUSL2-es alaplapban, ATA 100-as vezérlőn az alábbi eredményt produkálta:



Ez eddig a legjobb eredmény, amelyet életemben láttam "mezei" winchestertől, semmi raidkontroller, semmi SCSI. Egyre azonban felhívom a figyelmet: ha lehet, az ATA 100 vezérlőre ne akasszunk semmit, csak a winchestert. Ha az ATA 100 vezérlő két csatornás – az Asusban sajnos csak egy –, akkor a bootwinchester legyen a primary csatornán egyedül. A második csatornára mehet bármi, az ATA 100 felülről kompatíbilis, tehát mindent támogat lefelé, de ATA 33-asnál lassabb eszközt nem érdemes rákötni. Ez a winchester jó beruházásnak tűnik.

Most pedig essen szó arról a dobozról, amelyik csendesen meghúzódik a számítógépházban, senki nem foglalkozik vele egészen addig, amíg teszi a dolgát. Igen, a tápegységről van szó. Napjainkban szinte kizárólag ATX formátumú tápegységekkel találkozunk, hiszen a piacon megjelenő alaplapok ezt a szabványt támogatják. A tápegység felelős a rendszer egyenletes energiaellátásáért. Minden ATX formátumú tápegység a következő feszültségeket szolgáltatja az alaplapi csatlakozón: +3,3 V (narancs), +5 V (piros), +12 V (sárga), -12 V (kék), -5 V (fehér), +5 V standby (lila), földelés (fekete). A csatlakozón továbbá a bekapcsoláshoz, a megfelelő feszültségek meglétének ellenőrzéséhez tartozó kábelek is megtalálhatók. Számunkra a legfontosabb a +3,3 V, a +5 V, és a +12 V. Az alaplapi stabilizátor a +3,3 V-ból állítja elő a processzor core-feszültségét, a +5 V-ból pedig az elektronikai elemek – memória, alaplapi chipset, processzor I/O feszültség stb. - +3,5V-os feszültségét. A +12 V a forgó eszközök – ventilátorok, winchesterlemezforgató motor, CD-rom motorok – számára szükséges. Nem mindegy tehát, milyen teljesítményű, és milyen pontosságú tápegység szolgálja ki gépünket. A +3,3 V, és a +5 V nem ingadozhat többbet 5 százaléknál, a +12 V pedig 10 százaléknál. Rossz minőségű, nem megfelelően kiválasztott teljesítményű tápegység rejtélyes hibákat okozhat: rendszertelen újraindulás, fagyás, és még sok egyéb, nehezen behatárolható baj oka lehet. Általánosságban elmondható, hogy a több a jobb. Az átlagos, tuningolt Coppermine-Celeron2 konfiguráció tartalmaz legalább egy winchestert és egy cd-olvasót. Ide a 200 W-os táp elegendő. Ha a jövőre is gondolunk, akkor válaszszuk 235 – 250 W-osat, egy második winchester, esetleg egy cd-író beépítése után sem érhet bennünket kellemetlen meglepetés. Az AMD tulajdonosok kezdjék azonnal a 300 W-os táppal, de ha sok holmi van a gépben, akkor bizony elkelhet a 350 – 400 W-os is. Hogyan győződhetünk meg arról, hogy a táp megfelelő minőségű-e? Persze, a bioszban meg lehet nézni a feszültség-értékeket, mondhatja bárki. Ez igaz, csak van egy kis bibi. A számítógép a bekapcsolás után nyúzza meg először a tápegységet, hiszen minden egységet ellenőriz, és üzembe helyez. Mire eljutunk a bioszig, sok minden történik. Mi a megoldás? Boot közben – persze megfelelő óvatossággal – digitális feszültségmérővel nézzük meg, hogyan változnak a feszültségek. Amennyiben a fentebb elmondott 3 kritikus feszültség a meghatározott tűrésen kívül változik, úgy a tápegység hibás. Hiába az esetleges megfelelő teljesítmény, ha a stabilitás rossz. A táp igen sok rejtélyes, szinte megmagyarázhatatlan hiba oka lehet. Erre jó példák voltak az első AMD 750-es alaplapok, amelyek rendszertelen újraindulással kergették őrületbe a felhasználókat. És még egy fontos dolog: hiába a legjobb minőségű tápegység, ha az alaplapra integrált feszültségszabályozó rosszul tervezett, alulméretezett. Ez esetben is – mint mindig – a drágább a jobb, a hatodik dzsunka balra kategóriájú alaplapok nyilván ezért olcsóbbak, és természetesen megbízhatatlanabbak is. Ez utóbbi főleg tuningkor jelentkezik.

Kívánok nektek kellemes ünnepeket, és tuningban eredményes, fagyásmentes újesztendőt.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Jó napot. Itt az ego beszél. Egy jó nagyra duzzadt ego. *(Én inkább egy jó nagy dinnyefejre tippeltem volna. – a törd.)* Ezt egészen biztosan tudom, mert mondották volt ezt nekem, nem mintha nem tudtam volna eddig, csak ezt úgy mondották, beszólásképpen. De nem sikerült. Mert aki mondotta, annak 1 alatt van az egója, ami persze nem szégyen, hiszen ha én 1 egó vagyok, akkor nagyon kevesen vannak 1 felett, és az is én vagyok. Csak mondtam, hogy tudjátok, miheztartás és nyakbehúzás végett, nem lehet velem ma szórakozni. Hehe, vicceltem ám. Már hogy ne lehetne velem szórakozni, hát szeretetre méltó vagyok, meg kedves is. *(meg még ... – a törd.)* Végtére ez itt most aztán igazán nevezetes levrov mert: 1. amikor a lap megjelenik, majdnem Karácsony lészen, tehát kellemeset nektek, 2. Újév is lesz hamarosan, azt is nektek boldogot, 3. arról meg már nem is beszélve évszámilag, hogy 01-re végződünk hamarosan 00 helyett, tehát most aztán tényleg új évezred, na ahhoz meg egy nagy kalappal nektek. Most engedélyezek két másodperc meghatódási szünetet, aztán fejest ugrunk a levelek bittengerébe (ó, óóó, óóóóó, mily gyönyörű, gyönyörű, gyönyörűűű képzavart alkottam!), bár igazából onnan csak egy lavórra valót ragadok ki ide, ennyi fér ugyanis kb. Na, akkor a mai levlavór ünnepélyesen megnyittatott, lássuk.

LEVÉL NÉLKÜLI ELŐREVÁLASZ

Most jó leszek sokatokkal, akik a mostani lapszám megvásárlása után, de még a beszóló típusú, az újság árát méltató levél írása előtt vagytok. Ugyanis nem kell megírnotok! Fölösleges. Én úgysem fogok rá válaszolni, sem itt, sem máshol, az áron változtatni nem tudok, nem érzem magam háborús bűnösnek az 1646 forintos árért, már csak azért sem, mert semmi közöm ennek megállapításához, valamint még akartam most mondani valamit, csak közben elfelejtettem. Köszi mindenkinek, puszi-puszi, hogy megkíméltek. Jó hírként még felhívnám a figyelmeteket arra az örömteli tényre, hogy mi ugyan drágultunk ismét, viszont semmi más sem lett olcsóbb (az én munkaerőmön kívül ugyebár), csak hasonlóképpen drágább, örüljetek ti is velünk. Hurrá, hurrá. [Szűnni nem akaró taps...]

KORR. FEGYELMEZÉS (RÁFÉRT MÁR TÉLLEG :)

Hello Brazil! Kérlek, fegyelmezd meg a korr.-t. Rosszul végzi a munkáját.:) Nézd meg a 2000/12. szám Mentőövében a második hasáb 4. sorát. Lemaradt egy ékezet. Borzalmas. Kérlek, intézkedj.:))))

Tilli Dániel

Igazad van, micsoda dolog ez. Nyilván sokan észevettek eme szarvashibát, ezért most a tömeg akaratának megfelelően nyíltan intézkedem, figyeljetek: Te Korr.! Ejnye!

1. Tény, hogy én is hibázok, hagyok az újságban sajnos ennél cifrábbat is, szerencsére csak néha. De hát emberből vagyunk ugye:). 2. Azért igyekszem ám... 3. Tekintettel arra, hogy nem a Marson állunk egymás mellett összekapcsolt szkafanderben, nyugodt szívvel mondhatom, hogy ez most Neménvoltam! (a korr.)

MŰHELYTITKOK

(ebben a számban ideiglenesen ide költözött), első rész: Making Levlavor v0.0 Alpha verzió

A következőkben részletet olvashattok az icq message archívumból. Teljesen hiteles, megvágatlan verzió, egyedül a dátum és az idő nincs benne, mert fölösleges, meg abból látszik, hogy nyomdába indulás előtt 2 nappal történik, és ez már hogy nézne ki, ugye.

Korr.: csókolom, levrov

Brazil: tessék: levrov :)

Korr.: ez kissé rövidnek tűnik így ebben a formában:)

Brazil: ááá, dehogy, gondolj csak bele. soxor elolvasható, kompakt, kisfogyasztású, jó ez :))))))

Korr.: okés, felőlem mehet:)

Brazil: jó :)

Korr.: akkor mondom is a lazának:)) hogy fenje a tollát.

Brazil: hihi, most legalább lesz neki helye :)))))))))

Korr.: JA:))) már el is icukáztam neki a levrov teljes szövegét: Levrov:) (Brazil) Igen (a korr.) Ennyi, a többit majd ő kitölti.

Brazil: Akkor ezzel meg is lennénk :)

Korr.: Jaja:)

Brazil: megy ez :D

Korr.: mosmitirszottan? nem leadtuk?!!:))

Brazil: Á, csak szórakozok kicsit :) most meg elmenünk kenyérért :) Közben azon gondolkodom, le kéne közölni a message historyt, frappáns címe lenne: Így készül a levrov :) na most afk, hamarosan vissza :))))))

Korr.: ROFL, én gondoltam valami olyasmire, hogy kéne csinálni valami farsangi különszámot vagy mittomén, ami tele lenne mindenféle marhasággal, pl ezekkel is.

Ugyan a címet kicsit módosítottam, de a mostani sokkal korszerűbb szerintem. A farsangi bigyó is aránylag jó ötletnek tűnik, azt majd Best of nemtomminek fogom hívni, olyant is mindenki csinál, miért pont mi ne? Ja, aztán végül kenyeret nem is vettünk, viszont sok minden mást igen, sajnos a blokkot elvesztettem, nem tudom felsorolni, de talán ez ide nem is kell, bár mittomén, hátha érdekel valakit, na mindegy.

EGY LEVÉL A JÓ FAJTÁBA TARTOZÓK KÖZÜL

Szevasz Brazil bratyó! ()

Szia.

NÉVNYOMOZÁS, MÁSODIK FORDULÓ

(na, lassan a levrov Brazil sorozathoz fog hasonlítani.:)

Szia(sztok) Nép(ek). **(Stop. Ez az én dumám. Brazil)** Lilynek kézcsók. Múltkor láttam a Zmeg csatornán, nagyon kellemesen csalódtam személyében, Brazilnak szerencséje van, hogy ilyen kedvese van. **(Ezt én is így látom. :) Amúgy köszi az ebben a tárgyban érkezett leveleket, sokaknak megakadt rajta a szeme, de Családi Kör rovatot nem kívánunk indítani. :) Brazil)** Na. A múltkori Levrov király lett. Főleg Lily miatt. A levelem témája, hogy a nevekkel kollegám kicsit bajban volt. 1. Oldman, Csongor, meg a Brazil, 3 különböző személy. Ugyanis: Oldman: Rózsa Tamás, és Ő a Hardware FÓRÚM-ot csinálja, míg Csongor a Hardware rovatot szerkeszti. Szerintem Ő a Gepárd, Brazil meg az Ali nemtomki :) Lily lehet a Beatrix, a törd.-öt meg a korr.-t már lelepleztük. Bear tm, pedig Berényi Zoltán, neve a vezetéknevének az első három betűjéből ered. Más: Onlájnban nem megy a hardware rovat. Bocs, de nőt, meg sört nem küldök, ott van Neked Lily, akit egyébként sem akarok magamra haragítani :) **(Huhh, azt jól teszed... Brazil)** Sziasztok.

Nagy Sándor

Wow, megy ez. Pill., számolok... a jó találatok 3:2 arányban vezetnek, nem is rossz. Ha Ali úr olvassa a levrovot (nem hiszem :), nagyot fog ezen kacagni, nem beszélve Csongorról és a Gepárdról, remek, szórakoztató levelek ezek... :) *(Miért, a Csongort eltalálta... vagy mégsem?:) a korr.)* Legalábbis nekünk, szerintem nektek unalmas lesz hamar, habár itt Magyarországon ezt nem merném kijelenteni, ugyanis a címben említett sorozatok ezredik részén is milliónyian nyáladznak, szóval vigyázok a kategorikus kijelentésekkel. Mindenesetre egy biztos, most a rejtvényfejtők rengeteg segítséget kaptak tőlem, de nem baj, most már kíváncsi leszek, ki lesz a szerencsés nyertes. :)

ELŐFIZETŐI FELHÁBORODÁS

Hello Brazil!!! Nem küldök semmit, mert nem érdemeltek semmit. Hogy miért? 1. Előfizető vagyok már 4 éve, érted, már négy éve!? **(Értem. Brazil)** Azt már megszoktam, hogy később kapom meg az újságot, ami tényleg hülyeség, de már megszoktam, mert úgysem tudok semmit tenni ellene. De attól egyszerűen falra mászok, hogy mikor kinyitom az újságot, nincs benne poszter, érted, nincs benne?! **(Értem. Brazil)** Gondolom, hátha csak nem vettem észre, ezért újra átlapozom, de nem én tévedtem, hanem ti, mert tényleg nincs benne. Káromkodom, aztán mikor egy kicsit megnyugodtam, felhívom a szerkesztőséget, hogy mégis, talán ha már előfizető vagyok, akkor igazán küldhetnének egy példányt, erre a hölgy, akivel beszéltem nagyon aranyosan felveszi az adatokat, és közli velem, hogy elnézést, de biztos valami hiba történt, mondom, semmi baj, pá, telefon le. Két nap múlva nézem a postaládát, hogy mi van benne. Találok egy nevemre címzett, téglalap alakú csomagot, de túl nehéz, kinyitom, és nincs benne SEMMI, érted, SEMMI **(Értem. Brazil)**, csak egy *** Chip magazin, amit ki is dobtam.

Mint láthatod, eléggé megértő vagyok, birkatürelmű, kedves, és még sorolhatnám. Azt persze nem értem, miért nem örültél a potya Csippnek, nem olyan rossz az, hogy egyből ki kelljen dobni a francba. *(Pedig teljesen nyilvánvaló: nem azt kérte. Én is kivágnám, ha szárnyasbetétet küldenének szalvéta helyett. – a korr.) (Mondjuk azt meg is nézném evés után :))) – a törd.)* Javaslom, legközelebb tartsd meg, és olvasgasd addig, amíg a posztered meg nem érkezik, ugyanis telefonálhatsz nyugodtan, hogy zzzzzz, error van, rosszul csináltak valamit, újra. Ahogy én ismerem a terjesztésen a néniket és a bácsikat, nem fognak téged bántani, hanem küldenek neked posztert. Vagy Chip Magazint. :)

Ezzel már tele van a mindenem, mert ezt nem egyszer csináltátok, hanem rendszeresen, és ha egyáltalán lesz merszed válaszolni, akkor azt ne írd nekem, hogy ez nem a te hibátok, hanem a kiadóé, mert ti csináljátok ezt az egészet, és ti vagytok ezért a felelősek!!!

Na, most látom, nemcsak megértő vagyok, hanem bátor is. Bizony ám, de jó. Amúgy tényleg azt kell, írjam, ez nem a szerkesztőség sara. Nem mi csomagoljuk a cuccot, nem mi terjesztjük a cuccot, itt csak össze-vissza mindenfélét beleirkálunk, oszt annyi. Ugye, te sem várod el itt senkitől,

hogy a postázott meg az árusokhoz kerülő lapokat szépen végiglapozza, hogy rendben van-e minden? Szerencsére nincs túl sok gond, úgy látszik, te a sors különös kiválasztottja vagy, és ettől pechesnek érzed magad, pedig nem, mások a Chip Magazinra külön előfizetnek, neked meg küldik csak úgy, szóval szerintem inkább szerencsésnek kellene magad érezned. :)

Más. Nem tudom, ki csinálja a CD-t, de ha akarná, sem tudna szarabbat csinálni. Az egész egyszerűen szar. Te meg nem tudom, hogy képzeled el, hogy egyszerűen nem írsz levrovot valamikor. Tessék, ha nem alszol, akkor meg tudod írni!!! Ajánlok neked egy üzletet, ha beteszel, akkor még egy évre megrendelem az újságot!!!

Drool

Az az érzésem, egy kicsit mintha felhúztad volna magad, és most semmi sem jó, de ezzel nem tudok mit csinálni. Abban viszont kétségtelenül igazad van, ha nem alszom, meg tudom ám csinálni ezt itten, ugyanis azt figyeltem meg, ha alszok, a horkoláson kívül sok egyebet nem szoktam csinálni, pláne levrovot nem, ugye. Csekket küldjük.

JAJJ, MÁR MEGINT...

Mindenféle levélidézet, meg minden nélkül kérlek titeket, nem tudom, már hányadszor, de remélem, már utoljára, hogy senkinek ne küldözgessetek közülünk se mantra totemet, se dalai láma üzenetet, se beteg kislányoknak műhajra gyűjtésre kapacitáló, meg nem tudom még micsoda hülyeségeket tartalmazó e-maileket. Mert 1.: senkit sem érdekel, mindenki megkapta már n.-szer, és elsőre sem volt poén, 2.: ne terheljétek ilyen ökörségekkel a netet, gondoljátok már el, naponta ezt fölöslegesen körbeküldi pár százezer ember, és ezeken kívül még egyéb ilyen hülyeségeket is, aztán meg mindenki csodálkozik, hogy húdelassúezanet... Please!

FULL GAME, ZSIGULI, EGYEBEK

Hi Brazil! Nem ígérek sört, mint a 12 éves hülyegyerekek, akik még csak hírből hallottak eme nedűről. De úgy gondolják, attól lesznek nagyfiúk, hogy beert ígérnek neked. Na, nem is ezért írok. Ezt csak úgy megemlítettem, mert baromira idegesít. **(Kösziköszikószi, szívemből szóltál. Brazil)** De nem is azért, hogy megkérdezzem, hogy kerül az asszony a levrovba :))? **(Ő már csak ilyen, ott van, ahol ott van :) Brazil)** Szóval a lényeg, mi a náthás kutyatüdőnek erőltetitek ezt a nyomorult teljes játék CD-t? Ha nem lenne, a PC Guru legalább 500 Ft-tal olcsóbb lehetne, haszna viszont nincs. A teljes játékok „rövid" története során ugyanis eddig egyedül az IG volt jó. A többit megnéztem, aztán bevágtam a sarokba. Mostanában pedig már ti sem töritek magatokat érte. Megegyeztetek az Infogramesszel, hogy olcsón megkapjátok azokat a játékokat, amelyeket már nem tudnak senkire rásózni. Mi örüljünk neki, hogy kapunk valamit, nektek pedig hónapokig le van tudva a gondotok a CD-ről. Ha titeket sem izgat, minket sem (én legalábbis nem látom semmi értelmét), akkor minek fárasztjuk vele egymást? Ezek a régi gamék már a maguk idejében sem voltak különösebben népszerűek (tisztelet a ritka kivételnek), most meg pláne nem érdekelnek senkit.

Nem, ebben tévedsz, igenis vannak sokan olyanok, akik örülnek ezeknek a játékoknak, és játszanak is velük. Azt természetesen elismerem, hogy a felkerülő teljes játékok nem frissességükről híresek, viszont jó játékok még most is, bár van, amelyik jobb, van, amelyik rosszabb, de pölö a Heroes of MM 2 vagy a mostani Totális Annihiláció eléggé kellemes darabok. Előre leszerződés pediglen senkivel nincs, nem is nagyon lesz szerintem, a játékokat egy adott listáról és egy adott költségkereten belül lehet kiválasztani, namost ugye, hogy elég sok jött az Infogramestől az egy dolog, így alakult. A kiválogatás pedig nem csak úgy megy, hopp, na most jól hasára üt valaki, és random választ egyet, hanem lehetőleg olyan kerül a lap mellé, amelyik ér valamit, még ha te ezt másképp is látod. Nem mindenkit csak a top és nullaperces játékok kötnek le, ezt tapasztalatból mondom.

Akinek nincs pénze, vagy hardvere arra, hogy a legújabb játékokkal játsszon, az ne vegye a PC Gurut (vagy legalább ne követeljen őskövület játékokat). Én sem dörömbölök az autós újságok szerkesztőségeinek az ajtaján, hogy miért a Mercikről, Volvókról írnak, amikor nekem csak egy Zsigám van. Az sem igaz, hogy így ingyen jutunk hozzá a játékokhoz. Mert ezeknek az ára benne van az újságéban. És ha boltban vennénk (már amelyiket még lehet kapni :))), sem kerülnének sokkal többe.

Nem kerülnének hát, kétségtelen tény, hogy kb. 1900-2500 forint környékén lehet ezeket megvenni *(vagy még olcsóbban, ha többet veszel egy pakkban. – a korr.)*, de sehol sem láttam, hogy mellécsomagolták volna a PC Gurut... :) Tehát összességében a full game mégiscsak megéri itt minálunk. És ha nem lenne, sem lennénk olyan nagyon olcsóbbak ám, én azt gondolom, de ebbe nem hiszem, hogy bele kellene mennünk, amúgy sem értek hozzá, és rálátásom sincs konkrétan, nem is nagyon lesz, egyelőre, ha jól emlékszem, nem kaptam felkérést a PC Guru igazgatására, egyelőre nem is vágyok rá, van nekem éppen elég dolgom a többi vállalkozásommal, bár azokban legalább nincs gond teljes CD-s játékok válogatására. :)

A Külvilág is tök felesleges. De emiatt majdnem mindenki reklamál, mégsem mozdítjátok fületek botját sem, úgyhogy én sem koptatom feleslegesen a billentyűzetemet.

Ezt sem mondhatod már pont így ebben a formában, ha jól megfigyeled, már csak négy oldal. Szerintem igenis van helye ilyennek a lapban, bár erről már többször kifejtettem a véleményemet, ezért most nem fogom, a Levrov Archives-ban bárki utánanézhet. Jó az, ha nem csak a pc, pc és pc, hanem valami más is van, amivel elfoglaljátok magatokat, és mivel tudom, hogy a számítógéppel vackolók nagy része gyógyíthatatlan szenvedélybeteg, és önmagától nem nagyon kukkol ki a monitor mögül, legalább innen tudja, hogy mást is érdemes megnézni. :) Hátha meg is nézi...

Amúgy minden nagyon jó, minden nagyon szép, mindennel meg vagyok elégedve :)). Csak így tovább (teljes játék és Külvilág nélkül), és ti maradtok a legjobb PCGame újság (bár a ***nál nem nehéz jobbnak lenni :))). Külön tetszik a hardware rovat, de nem dicsérek tovább, mert még elbízzátok magatokat (és marad a teljes játék és a Külvilág) :)). További jó munkát:

Stonedrop!

Pedig marad. :) De nyugodtan dicsérjél csak sokat, el tudjuk ám azt viselni, és bírjuk is, nem szakítunk félbe senkit, ha ilyet tesz. Legalábbis én nem, nekem ez megy, ego rulz. :)

A KÜLVILÁG VÉDELMÉBEN, ÍME EGY PÉLDA LEVÉLRÉSZLET, MERT ILYEN IS JÖN

Üdv! Mostanában nagyon sokan írogatják a te kis levélrovatodba, hogy szűnjön meg a külvilág rovat. Ha ti eztet megteszitek, én nem rendelem többet a lapotokat (ez egy véresen komoly fenyegetés volt). (...)

Csík Dániel

Csak hogy lássa mindenki. Szoktam volt ugyebár mondogatni, nem vagyunk egyformák, ebből kifolyólag olyan újságot sem lehet csinálni, amelyik mindenkinek tetszik, mint ahogy semmi mást sem. Osztán a világ meg mégis műxik, mint ahogy a PC Guru is. :)

ÍME, REMEK FULL GAME ÖTLETEK

Berakhatnátok valami jó, teljes játékot, mint például: Sudden Strike, Red Alert 1, 2, Age of Empires 1, 2, Driver Colin Mcrae Rally 1, 2, F1 2000, Diablo 1, 2, FA pl manager 2001, FIFA 2001, NHL 2001, V-rally 1, 2. (Takács Zoltán)

Nem is értem, ezek miért nem jutottak nekünk egyből eszünkbe, nahát. Mit szólnátok a Diablo 2 Collectors Edition DVD változathoz? Esetleg Balders Gate 2? Némi minimális felárért ezeket is be tudjuk rakni természetesen, nem gond, szerintem a lap ára nem sokkal lenne tízezer forint felett. Jó?

SZERETEM A TÖRD.-ÖT ÁM

Háj Brazil! Vagy nem vagy kövér? **(Dehogynem. Kövérnek lenni jóság és szépség. :) Brazil)** Szóval a törd-ről van szó. Szerintem szegény egy kicsit lúzer, nem? Persze, biztos jó haverok vagytok, meg ilyenek, de aki hagyja, hogy ennyire lealázd, mint az elmúlt kb. összes lapban (már amikor épp ráértél levrovot írni), az vagy szereti, ha szívatják, vagy tényleg ilyen... más. Persze ő (majdnem) mindig megpróbál visszavágni neked, de hát neki ez sajnos még nem megy. Há de nem?

Pápai Gábor

Hát de de, azonban ennek oka van, több is, mondok is példát. Mostanában (is... :) valahogy mindig úgy alakul, hogy a levrov nyomdába kerülés előtt nem sokkal kerül a Korr.-hoz, onnan kerül a Törd.-höz, akinek így már sok ideje sincs vele foglalkozni, ne tudjátok meg, ilyenkor milyen keveset alszik. Ez egy, de nem elhanyagolható problem. Aztán meg nyavalyog ám, hogy a Korr. lelövi előle az összes poént, na ezzel mondjuk nem tudok mit csinálni, nagyrészt tényleg így van, mit tehetek. Ez volt eddig kettő, mondok még egyet. Egy.

Na és még védelmembe is veszem ám az én kicsi Törd.-ömet, mert minden ellenkező híreszteléssel szemben szeretem ám, és csak azért írok mindenféléket, hogy jól provokáljam, és beleirkáljon mindenféle tördséget. Mert ezt meg ti is szeretitek, tudom ám, de ez meg olyan lusta egy dög, hogy magától persze nem teszi, pláne, ha nincs is mire, szóval muszáj piszkálnom. Sőt, azt találtam most ki, hogy itt hagyok neki helyet, hogy írjon ide mindenfélét (belekalkulálom ennek helyét a most készülő levlavórba ám), a Korr.-t pedig tiszteletteljesen megkérem ne lőjön le minden poént (Te Korr.! Ne lőj már le miden poént... Látjátok milyen rendes vagyok? :) *(Jó:) – a korr.)*, és hagyjon mindenféle szabad gyököket az én egyetlen gyönyörű valóban tökorrú tördtesómnak. Na szóval itt a hely neked Törd.-öm, ide írjál szépen, mert a nép számít rád, látod.

(Ide írtam szépen. – a törd.)

És akkor most megint elérkeztünk a búcsú megható pillanatához, pusszantás mindenkinek, legyetek jók vagy ne, kellemeset, boldogat, ilyesmik.

Brazil
brazil@vogel.hu

U. i.: vigyázzatok a karácsonyi bájglizabálással, nem szeretnék olyan leveleket kapni, hogy segítség, mit tegyek, nem tudok felállni a gépem elől, mert nem bírom el magam. :)

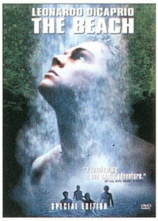
Köszönöm a bíztató leveleket, de sajna az én csirkeagyú kis Brazilom olyan jól el-, félre magyaráz dolgokat, hogy így éjjel egyszerűen nem bírok belekötni. Higgyétek el nekem és is szeretem ezt a ganyét, csakhát ugye...

BKÜ, BUÉK és BEF a szerkesztőség többi ütődött embere nevében is!

Laza – a törd.
laza@vogel.hu

KÜLVILÁG

A PART



Rendezte: Danny Boyle
Főszereplők: Leonardo Di Caprio, Robert Carlyne
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1),
Felirat: magyar, angol, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Az alkotók és szereplők bemutatása, Képgaléria, Kimaradt jelenetek, A rendező teljes audiokommentárja, Videoklip (All Saints)
Forgalomba hozza: InterCom

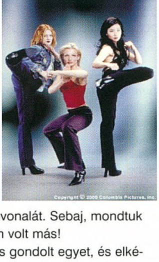
Hérapparé és fanfárok és tűzijáték mindenek felett... Leonardo di Caprio ismét a vásznon (1 pont), Danny "Trainspotting" Boyle ismét rendez (30 pont), a zöldek tiltakoznak holmi elültetett pálmafák és 5 tonna szeméttől megtisztított partszakasz miatt (69 pont). Ez summázva ugyebár 100-at ad ki, amit, ha a realitás talajára helyezzük, akkor a tökéletes film képét festi le a tisztelt olvasó elé (a mozinéző elé nem, mert ő minden bizonnyal túl van már az élményen, és akárhogy is számol, legfeljebb 50-ig jut). Ám ebben az esetben maximum egy 100 százalékos kényszerképzetről beszélhetnünk, amit sokkal inkább köszönhetünk a film köré felépített hejehujának, mint a minőségnek. Pedig minden adott ahhoz, hogy hanyatt dobjuk magunkat a filmvilág legújabb posztpopfeeling filmjétől. Sajnos azonban erre nem került sor annak dacára, hogy Leo barátunk alaposan kigyúrta magát, és kedvenc rendezőnk, Danny Boyle hozva a formáját extravagáns képekkel és szuggesztív víziókkal tömte tele a celluloidot.

"Action", szólt Danny, és a Part című kultuszkönyvből leforgatta annak langyos mását pálmákkal, kockahassal, szép lányokkal és harapós cápákkal fittyet hányva az eredeti alkotás feszültségére, nyomasztó képeire és érdemi mondandójára.

Mindezek ellenére azért azt nem állítanám, hogy a Part rossz film, csak valahogy többet vártam a valaha szebb napokat látott Dannytől. A képek tényleg szépek, a kockák hemzsegnek a fiatalos életérzés visszaadhatatlan feelingjétől, és még némi rejtett mondanivaló is megbújik a sorok között, de nem üti át a vásznat, és nem képes maradandó emlékké avanzsálni ezt a vízparti víziót.

Azonban nem szabad megfeledkeznünk a film pozitív tulajdonságairól sem. Leót már kitárgyaltuk, a pálmafák és a zöldek is megvoltak, a gonosz cápa nem pozitív, a szösszenetnyi erotikátlan szexjelenet sem jelenti a mű fénypontját... maradt tehát a szép, szürke homok. A homok, amelyet kezünkben morzsolgatva észrevétlenül siklik ki markunkból, és veszti el létjogosultságát a nélkülözhetetlen matériák sorából csakúgy, mint Danny Boyle Partja a nélkülözhetetlen DVD-k közül.

CHARLIE ANGYALAI


Copyright © 2000 Columbia Pictures, Inc.

- Sziasztok lányok!
- Hello Charlie!!!

A már jól ismert mondatok körülbelül 10 évvel ezelőtt minden hétvégén elhangoztak a TV készülékekben, és szögezték oda eléjük a krimik kedvelőit. A hatalmas érdeklődéssel várt sorozat sikere talán nem annak minőségében rejlett, hiszen bátran bevallhatjuk, hogy az epizódok történetei azért messze alulmúlták a középszerű ponyvaregények színvonalát. Sebaj, mondtuk magunkban, és néztük... néztük, mert nem volt más!

Most, 2000 végén, a Columbia Pictures gondolt egyet, és elkészítette a filmsorozat újráját, amelyet aztán nagy dirrel-dúrral beharangozva, három gyönyörű színésznővel (Alex (Lucy Liu), Natalie (Cameron Diaz) és Dylan (Drew Barrymore)) és egy ez ideig ismeretlen rendezővel (McG) piacra dobtak. Nem is lenne ezzel nekem semmi bajom, ha a film – nevezzük egyelőre annak - megfelelne a kor követelményeinek, és több akciójelenetet tartalmazna, mint amennyit az egyébként frappáns előzetesben ellőttek. De nem, a Charlie angyalai kritikán alulira sikeredett. A történet blőd, a szereplők végig ripacskodnak, a rendező pedig nincs tisztában a filmkészítés tudományának legapróbb részletével sem. Ez van... pedig van itt minden, Matrixra emlékeztető jelenetek, pszichopata gyilkos, akinek hobbija a fiatal lányok hajtincseinek gyűjtésében végérvényesen kifullad, fantáziátlan autós üldözések és humortalanabbnál humortalanabb viccek, amelyek a főcím felgördüléséig terrorizálják a jó szándékú mozinézőt. Régen szerettük... mert nem volt más, most azonban van. A szomorú az egészben az, hogy bármilyen mozifilmmel jobban járunk, mint a fent említett alkotással. Ha nagyon nem tudunk mit kezdeni magunkkal, inkább menjünk el sétálni, ha azonban moziba szeretnénk menni, vegyünk jegyet Guy Ritchie legújabb filmjére, a Blöffre (Snatch), ugyanis azt megéri megnézni!

KÉT JOHN WOO EGY DVD-N

A Mirax gondozásában megjelenő korongon az akciófilmek császárának, John Woo-nak két korai alkotását ismerhetjük meg. A kifejezetten TV-re szánt produkciók kis költségvetésük ellenére megállják helyüket a mozikban vetített filmekkel szemben, így bátran ajánlhatom őket az akciófilmek szerelmeseinek.

BLACK JACK

Rendezte: John Woo
Kép: 4:3,
Hang: magyar és eredeti Dolby Surround
Felirat: magyar

Egy sikeres kaszinó irányítását megszerezni kívánó gengszterek a tulajdonos kislányának túszul ejtésével szeretnék az aggódó apukát jobb belátásra bírni. Jack Devlin (Dolph Lundgren) feladata, hogy megvédje a kislányt. A lehetetlent nem ismerő testőr élete kockáztatásával menti meg a bakfist, amiért természetesen a megfelelő jutalom sem marad el. Megelégelve a folyamatos életveszélyt Devlin befejezi pályafutását. Egy napon azonban meggyilkolják legjobb barátját, így helyére lép, hogy folytassa egy szupermodell őrzését. A divat és a csillogás kiismerhetetlen világában nem csak pezsgős üvegek durrognak, és Devlinnek minden ügyességét be kell vetnie, hogy túlélje a lehetetlennek tűnő megbízatást.

LESZÁMOLÁS FELSŐFOKON

Rendezte: John Woo
Kép: 4:3,
Hang: magyar és eredeti Dolby Surround
Felirat: magyar

A hongkongi maffia örökösének lenni nem könnyű, ezért Mac, a főnök fogadott fia megszökik barátnőjével Li Ann-nel, hogy új életet kezdjenek, de a rendőrségtől üldözve elszakadnak egymástól. Mindketten úgy hiszik, a másik halott, ám a sors ismét összehozza őket. Vancouver egyik különleges rendőri alakulatánál találkoznak újra, és ez a munka elvezeti őket a maffiavezér vér szerinti fiához, aki évek óta bosszút tervez ellenük.

Sasa

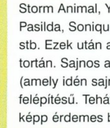
DVD

ATB THE WORLD OF MOVEMENT, THE RELAXING WORLD (2 KÜLÖN CD)

A „Mester", mi csak így hívjuk (baráti körben), elkészítette Germánia elsőszámú zenei exportcikkét. Istenem, mennyit vártunk erre a dupla CD-re, nagyon régen volt már az a Movin' Melodies (ATB előző albuma). Azt hiszem, illendő egy kicsit visszatekinteni. André Tanneberger, alias szupersztár ATB 1973-ban látta meg a napvilágot Németország keleti felében, egy szép „szocialista" karácsonyon, szülei pedig villanyvasút helyett – egy véletlenből kifolyólag – C64-es számítógéppel lepték meg... és innentől már menthetetlen volt, jött a PC, meg a trackerek, jó pár sikeres remix (Future Breeze, Red 5, U96, Technotronic stb.), és már benne is volt az akkoriban szárnyait bontogató „gépzenei" világban. Az igazi sikereket azonban a Sequential One (manapság SQ-1) hozta meg - gondolok itt a My Love Is Hotra, a Dreamsre, az Imaginationre vagy akár az Angelsre, arra a megszámlálhatatlanul sok slágerre, amelyeknek elkészítésében segítségére volt a nálunk is járt (azóta már sztár producer) Woody Van Eyden, Spacekid és Morpha. Aztán gondolt egy nagyot, és szólókarrierbe kezdett - teljesen lelassult -, house-ból átment lágy deep-trance-be. A sikerek pedig így is folytatódtak, gondoljunk csak a Till' I Come-ra, a Too Much Rainre, vagy a Killerre. És idén tavasszal végre kijött a folytatás, a The Summer, amely átvezetés a régi és az új között, majd őt követte ősszel a Fields Of Love, amely már az új hangzást vetíti előre. A Two Worlds album World Of Moment CD-jére kerültek a „gyorsabb" számok (lásd fenti kettő), míg a Relaxing World CD-re az egészen lassú, álmodozós, már-már ambientes darabok. A kritikához hozzá tartozik, hogy többet vártam ATB-től – főleg ennyi idő elteltével – Ő ennél többre képes, több időt kellett volna az albumára fordítania. Bár lehet, hogy e sorok írásakor épp egy német-mallorcai sziklán ül, a hullámok habjai a lábát csapkodják, a naplementét szemléli, és éppen új dalán gondolkozik, mondjuk a Fields Of Love folytatásán (az elképzeléséhez lásd a szám klipjét, vagy a Summerét :-), de lehet, hogy új Trance Allstars nótán törpöl...

THE ANNUAL 2000

Megint elrepült egy év, és itt van sokunk kedvenc mixsorozatának (itt a MOS cd-kre gondolok :-) legújabb eleme a Ministry Of Sound két félistenének keverésében; azaz a lemezjátszók és a keverőpult mögött most és mindörökké Judge Jules & Tall Paul! Mint azt már megszokhattuk, az Annual sorozat az aktuális év legnagyobb klubslágereit öleli fel, úgyhogy néhány újdonság is a leendő klasszikusok között megbújik. Idén sem volt ez másképp, itt vannak a millenniumi év legnagyobb kedvencei, azok a dalok, amelyekre a világ leginkább bulizott 2000-ben: Spiller – Groovejet, Darude – Sandstorm & Feel The Beat, Paul Van Dyk – Tell Me Why, Armand Van Helden – Koochy, Storm – Time To Burn & Storm Animal, York – On The Beach, Modjo – Lady, Afro Medusa – Pasilda, Sonique, Moby, Bob Sinclar, Sasha, Black Legend, Fatboy stb. Ezek után a minőségi, jól felépített mixek csak habot képeznek a tortán. Sajnos a kiadvány konkurenciája, a Cream Anthems 2001 (amely idén sajnos nem fért be az újságba), hasonló koncepciójú és felépítésű. Tehát, a két „all the best" csomag valamelyiket mindenképp érdemes berakni a karácsonyfa alá.



DARUDE BEFORE THE STORM

Avagy az előadó, aki felkavarta az egész világot, és aki mostanság Finnország második zenei exportcikkének számít a Bomfunk MC's után. És akinek a jellegzetes hangzású/dallamú Sandstorm című slágere végigsöpört egész Európán olyan erővel és lendülettel, hogy még a tengerentúlra is jutott belőle (a Billboardon és a Canadian Dance Charton is az elsők közé került), sőt, pár hét alatt 400 000 db fogyott el belőle „csak" Angliában... És most itt a méltó folytatás, a Feel The Beat. Na, de ki is ez a Darude? Nos, Ő Ville Virtanen, egy srác északról, aki eleinte – mint már páran előtte – számítógépen zenélt, suli-bulikon lépett fel, könnyű happy hardcore-ral, majd Leila K.-vel dolgozott együtt. Onnan pedig már némi szerencsével és nem kis tehetséggel egyenes út vezetett a mostani sikerekhez. Stílusát hard house-nak és trance-nek kategorizálja, de mi tagadás, a lemezt hallgatva én nem csak erre a két irányzatra figyeltem fel, hanem másokra is, pl.: electróra.

LIMP BIZKIT CHOCOLATE STARFISH AND THE HOT DOG FLAVORED WATER

A jacksonville-i (Florida) furcsa nevű banda atombombaként zúzta szét az államokat, mint valamifajta zenei vírus (á la Marshall Mathers) terjedtek szét az egész világon, de főleg a tengerentúlon. Sikerük titka újszerűségükben van, hogy tudnak valami újat mutatni a beposhadt **** stílusban. Összekeverték a hip-hopot a rockkal, és ebből valami egészen eredeti elegy született. Az LB 94-ben alakult Fred Durst (énekes) vezetésével, a mese szerint pedig a Korn együttes fedezte fel őket. Aztán fellépési lehetőséget kaptak a Family Values Touron és a Warped Touron, ami sokat segített népszerűségüknek, és amire a Mission Impossible 2 főcímzenéje már tényleg csak a pontot tehette fel. Az itthon is egyre népszerűbb Limp eddigi több mint 6 millió eladott lemeze és ötletes albuma arra enged következtetni, hogy lesz egy-két zenei díj, amelyet be fognak söpörni 2001-ben...

IMPOSSIBLE HITS 2.

A tavaly télen jelent meg az Ifjúsági Magazin (IM) és a Universal közös válogatásának első része, egy évre rá itt a folytatás, némileg kiforrottabb formában. A készítők láthatóan ügyeltek rá, hogy az összes könnyűzenei stílus kedvelőinek kedvezzenek. Így a kiadvány nagyon populáris lett, amit csak fokoz, hogy kivétel nélkül a rádiós játszási listák éléről mazsoláztak. Azt hiszem, mondhatom, hogy műfajában a korong nagyon korrektnek mondható (még a borító is :-), egyetlen negatívumként talán azt lehet felhozni, hogy a számok elejei ill. végei egymásba lettek illesztgetve, vajh miért is...hmm. MP3, CD írás? Egyébként rajta van többek között az idei MTV díjas Blink 182 All The Small Thingse, Bon Jovi – Say Isn't Soja, a francia új csoda duó, Modjo – Ladyje, Neja – Fairytailje.

KÜHL LIQUID TRANCE / HEAVEN SESSION 2.

Kühl Tamás - a Heaven esték házigazdája - nem hamarkodja el a mixlemezek készítését, mostani - sorrendben harmadik cd-je - is az eddig megkezdett, minőségorientált úton halad tovább. Nincsenek rajta klasszikusok, sokkal inkább az elmúlt hónapok „Heaven" sikerei szólalnak meg, és repítenek minket egy olyan világba, amely koncentráltan tartalmazza az otthoni és klubzenéket. Sikeresen adaptálja és viszi tovább az angol (nem német) előremutató, azaz progresszív, igényes trance hangzást. Tényleg, a borító csak engem emlékeztet a Global Underground CD-k designjára, vagy Titeket is :-) ?!

STERBINSZKY DISCOGRAPHY

Az előző számban már olvashattátok a beharangozót Sterbinszky legújabb próbálkozásáról, első szóló albumáról. Nos, a Discography 12 dala kivétel nélkül hozza a DJ-től megszokott döngölős, pumpin' house és trance stílust. Úgyhogy „erősítésként" közreműködik még - szinte az összes számban - az eddig csak dancefloor oldaláról ismert Brunner-Náksi páros, Balage, Shane 54, Ferry és Andrew J. is. Ezek fényében elmondható, hogy a már jól ismert Vangelis feldolgozás mellett a címadó dal is komoly közönségsikerre számíthat még, de nem kizárt – a Sterby népszerűségét ismerve -, hogy más számok is a rádiók játszási listáira fognak kerülni, tekintve, hogy mind nagyon fülbemászók és populárisak. Mindent egybevetve nagyon kellemes anyagot sikerült összehozni, még akkor is, ha a „külföldi intuícióadás" sok helyen érezhető, ami persze mellékes, ha figyelembe vesszük, hogy műfajában hasonló nálunk még nem volt.

Szabó Dani (freeboy)
freeboy@buli.net

PC GURU előfizetési akció!

Lapunk áremelkedése ne kedvetlenítsen el senkit, hiszen meghosszabbított előfizetői akcióval kedveskedünk mindenkinek! Változatlan áron kínáljuk az előfizetést, méghozzá egészen 2001. február 15-ig. Azonban új és régi 1 éves előfizetőinknek nem csak ezzel szeretnénk kedveskedni, hanem egy látogatássorozattal is, melyet minden hónapban megejtünk a magyar játék fejlesztés 3 nagy stúdiójában. Havonta 10 embert elviszünk a fejlesztőkhöz, ahol mindent láthatnak, ami csak készülőben van a fejlesztők boszorkánykonyháján. De ha még ez sem volt elég meggyőző, akkor eláruljuk, hogy

2001. tavaszán exkluzív játék show-t és bemutatót rendezünk, melyre minden előfizetőnk hivatalos lesz!

Így aztán már most érdemes kapkodni az ollóért és visszaküldeni az előfizetői levelezőlapot s számolni a napokat a naptárban...

Együttműködő partnereink:

Channel 42 Media Studio

Digital Reality

Philos laboratories

PC GURU hűség akció!

Úgy gondoltuk, ha rendszeresen vásárolod a PC GURU-t, ne csak az újság nyújtotta élvezetben legyen részed minden hónapban, hanem kitartásod jutalmaként extra ajándékok is landoljanak a postaládádban. Ennek megfelelően a 2001/01 számtól kezdve 12 képrészletet közlünk le, havonta egyet. Választhatsz, hogy megelégszel a 3 vagy 6 kivágott darabbal, vagy pedig összegyűjtöd a 12 részletet és visszaküldöd az újságban lévő levelezőlapon. Íme a következő ajándékokat kapják kitartó olvasóink:

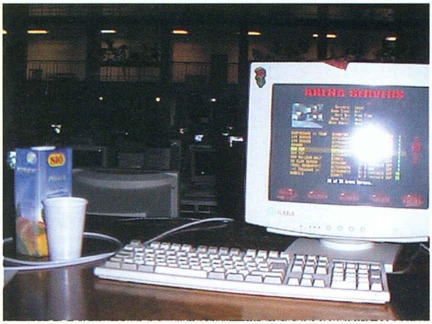
3 db képrészlet: PC GURU bögre
6 db képrészlet: PC GURU egérpad
12 db képrészlet: PC GURU táska

A táskák nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát, melyet belehelyezünk a nyertes táskájába.

EARTHQUAKE

A Szent István Egyetem gödöllői aulája adott otthont Magyarország eddigi legnagyobb LAN partijának. A november 17-19-i hétvégén 350 számítógépet kötötték össze egyetlen gigantikus hálózatba három napig tesztelve a szerverek, illetve a hálózati eszközök tűrőképességét. A rendezvény áramfelvétele egy kisebb faluénak felelt meg; hogy mégsem történt semmi fennakadás, a szünetmentes tápnak köszönhető.

A tér, ahol a versenyzők összemérhették tudásukat a virtuális valóságban található, a tét viszont (félmillió forint értékű számítógép) nagyon is evilági vonzerőt jelentett ország-világ számára. A virtuális valóság, a cybersport nem ismeretlen fogalmak a jelen embere számára. Korunkban a személyi számítógép, az Internet mind nagyobb mértékben terjed, ezáltal a fizikailag egymástól messze található emberek is közeli kapcsolatot tarthatnak fenn egymással, sőt, ha akarják, akár tudásukat is összemérhetik különböző fórumokon. A cybersport kitűnő példa erre, hiszen a játékosok egymás fizikai valóját akár nem is ismerve küzdenek egymással hálózatba kötött gépeik segítségével. Akárcsak a „rendes" világban, a játékosok itt is szervezetekbe tömörülve maradnak egységben. A játékok hódolói szervereken kapnak helyet, ahol naprakész információkat helyezhetnek el, illetve olvashatnak játékukról, frissítésekről és „társadalmuk", az úgynevezett scene híreiről. A cybersport egyre nagyobb közönséget jelent világszerte. Multinacionális cégek szponzorálnak versenyzőket, interneten, tévén közvetítenek fontosabb összecsapásokat. A nemzeti győztesek nemzetközi színen mérkőzhetnek egymással, hatalmas számítógépes találkozók keretén belül. Magyarországon a Quakefény képviselte mostanáig az ilyen stílusú összejöveteleket; megoldotta ugyan a versenyeztetést, de jóval kisebb volumennel. Idén a hazai játékosok az EarthQuake keretén belül jöttek össze, hogy néhány napra átadják magukat a virtuális valóságnak, és élvezzék a cybervilág nyújtotta fantasztikus lehetőségeket. 350 versenyző és körülbelül 150 néző vett részt a találkozón, ahol a szervezők és szponzorok által életre hívott hálózat rekordmennyiségnek is beillő adatforgalmat bonyolított le 60 órán keresztül.

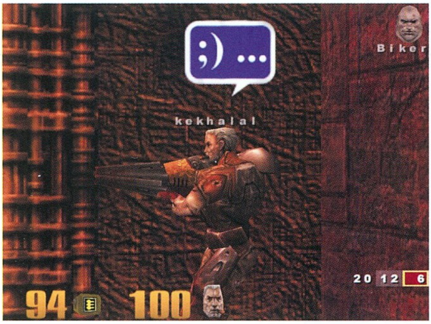


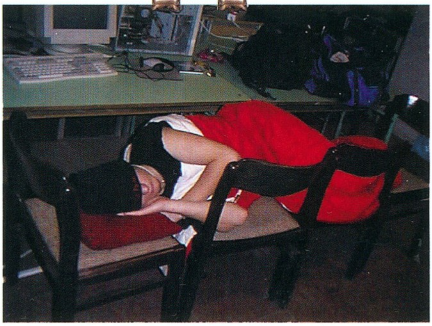
Hát igen. A Bajnokság. Az EarthQuake-ről már régóta nem a földrengés szó jut a tisztelt nagyérdemű eszébe, hanem egy annál jóval kellemesebb téma: a Bajnokság. Az idén másodszor megrendezett országos találkozó a székesfehérvári EQ1-nél is nagyobbat durrant; a rendezvényen nagy nemzetközi cégek is képviseltették magukat. Emellett hazai világhírű szoftverfejlesztő gárdák is emelték a rendezvény fényét.

A kapunyitás 17.00-kor történt meg, a beözönlő tömeg névre szóló belépőt kapott, s az ülésrend megtekintése után mindenki elfoglalhatta helyét. A gépek izzítása, hálózati jellemzők beállítása után már csak a szervereken indított arénák várták üresen a győzni akarókat. A verseny a Quake team, Quake III team illetve a Counter Strike fordulóival indult. A mérkőzések egészen hajnal két óráig tartottak, utána ki-ki a saját belátása szerint tért nyugovóra a kollégiumban, a teremben a padok alatt, vagy ült tovább a gépénél, és pihenés nélkül folytatta a funplayt a szervereken. Milyen az éjszakai hangulat? Halk zsongás, néha egy-egy elfojtott szitok, a földre csattanó klaviatúra éles hangja, majd újra csönd. A menyezeti lámpák sem világítanak, az arénát a sötétség uralja, csak a monitorok fénye az, ami megvilágítja az elgyötört, vagy éppen győzelemittasan ragyogó arcokat.

Hajnaltájban mindenki alszik, csak a legkitartóbbak nyomják tovább a játékot.

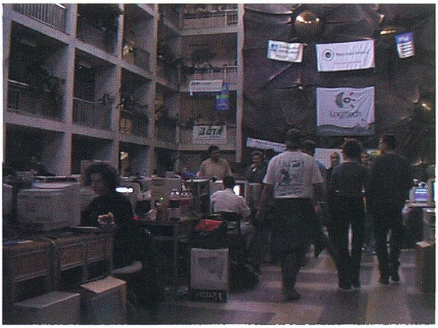
Reggel aztán minden újraéled; gépek és emberek





bootolnak, újult erővel vágnak neki a napnak. Az éjszaka mindenkit kimerített, de a kihívás kihívás marad - cél a győzelem. A viadal folytatódik, fogynak az energiaitalok, a kávék, izzanak a processzorok, a kábelek, az idegek. Délután üzembe lép a projektor; az első meccs a QIII team elődöntőé. A tömeg feszülten figyeli a kivetítőt, egy-egy szebb megmozdulást elégedett moraj követ. Az izgalom fokozódik, a meccs eldőlni látszódik, majd az eredmény is megvan. A csapatok játékát nagy taps követi, majd ki-ki visszatér a gépéhez, vagy elmegy a büfébe, hogy

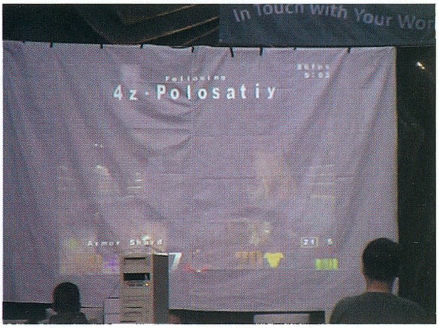
kávé, illetve szendvics mellett vitassa meg a látottakat. A nézők száma folyamatosan nő, az ekkora volumenű rendezvények mindenkit érdekel. Hála a PC Gurunak, a találkozó híre az egész országot bejárta. Az estig befutott Quake és Q3 face to face nevezések után még egy free for all selejtezőre van idő, a továbbjutókat vasárnap reggel fél tízre várják vissza. Eldől a Counter Strike ajándékok sorsa, sajnos az I. helyezettnek még aznap éjszaka haza kell indulnia. Gratulálunk a győztes csapatnak. Lassan beáll újra az éjszakai csend, a feeling, ugyanazokkal az emberekkel, ugyanott, ugyanolyan pózban, csak talán kissé fáradtabb arccal, de töretlen lelkesedéssel. A gépek zümmögése és a monitorok villódzása ad varázst az egész éjszakai játéknak. Reggel a játéktér már kopottabb - mindenfelé pizzás dobozok, kiürült üdítős flakonok hevernek az asztalok alatt, a monitorok tetején, az éjszaka összecsomagolt és hazavándorolt playerek helyein. A honlapra kikerülnek a face to face sorsolás eredményei, a kiemeltek névsora és a szerverek címei. Megkezdődnek az összecsapások. Polosatiy, az orosz bajnok ekkor mutatja meg a nagyközönségnek projektoron át, hogy mit is jelent: a Quake arénában élni. A skill, a taktika, a finomság és a precizitás lenyűgöző, a viszonylag laikusokat is a vetítővászon elé szegezi.



A meccs után mindenfelé elgondolkozó hümmögés és elismerő hangok hallatszanak; lehet, hogy a félmilliós csodagép tényleg nem marad magyar földön? A hangulat egyre feszültebb, a fáradt arcok és vörös szemek kifejezők; 48 óra éjszakázás a legkeményebbek tűrőképességét is próbára teszi. Késő délutánra kezd a terem üresedni, a kiesők folyamatosan pakolnak, elhagyni készülnek a gödöllői arénát, ahol két napon keresztül élvezték azt, amire fél évet vártak: a virtuális sport feelingjét. Az ott maradók egyre érdekesebb mérkőzéseket kísérhetnek figyelemmel a kivetítőn. Az emberek ülnek a projektornál, (sajnos) még a Quake face to face résztvevői is otthagyják saját hivatalos (!) meccsüket, hogy egy-egy érdekesebb párviadalt ne csak otthon, a netről letöltött demón nézhessenek végig. A hangulat valóban megkapó, ahogy azok az emberek, akik pár órája még egymás ellen küzdöttek, most izgatottan vitatkoznak stratégiáról, skillről, miközben fél szemük a három méteres vásznat figyeli. A végső összecsapások egész későn, fél tízkor zajlanak. A várakozásoknak megfelelően a QIII fődíjat az orosz bajnok vitte el, de a többi helyezett is elégedett lehetett a nyereményekkel. A rendezvény tíz órakor ért véget. A szó viszont megmarad: a Bajnokság. Pár hónap múlva ugyanitt vagy másutt, ugyanekkora vagy nagyobb, de a Bajnokság újra megnyitja kapuit a nagyérdemű előtt.

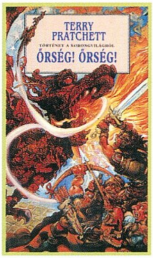
Az eseményt szponzorálták:
Agenda Computer Bt.
Bomba energiaital
Bóta Electronic Kft.
Intel
Komel Kft.
Logitech
Senorg Hungary Rt.

(X)



TERRY PRATCHETT: ŐRSÉG! ŐRSÉG!

Kiadó: Cherubion Könyvkiadó
Fordító: Dr. Sohár Anikó

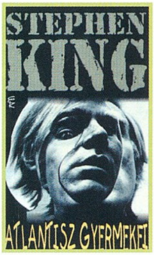


Már egy Terry Pratchett könyvet biztosan elszalasztottak azok, akik csak a PC Guru ajánlásai alapján keresik az író műveit, ugyanis a Piramisban leírt kalandok lassan már a feledés homályába merülnek, hiszen itt a legfrissebb mű (legalábbis hazánkban), a novemberben megjelent Őrség! Őrség!, melyben sárkányok bukkannak fel rejtélyes körülmények közt, megzavarva Ankh Morpork mindennapjainak ritmusát. A nyolcadik korongvilág regényben többek között megismerhetjük Lady Juhossyt is, aki a mocsári sárkányok nagy szakértője és ismerője, valamint Murokot, a törpék közt nevelkedett, Pratchett-féle Mauglit, aki önként jelentkezik a városi őrség soraiba, amire még nem volt példa amióta e világ létezik... Egyedi stílusban előadott móka, kacagás és sajátos filozófia háromszáz oldalon, ahogy azt az írótól megszoktuk. Végre megtudhatjuk, mit gondol Terry Pratchett a sárkányokról! – sóhaj -

Lily

STEPHEN KING: ATLANTISZ GYERMEKEI

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordító: Bihari György



Ebben a regényben Stephen King saját műfaján kívüli kalandozásra hívja olvasóit. Volt már erre példa, elég "A remény rabjai"-ra, vagy a nem is olyan régen bemutatott "Halálsoron"-ra gondolni.

A szimbolikus értelmű cím mögött olyan történet áll, amely a barátságról, a szerelemről, a fiatalságról, az egyetemista életről, a vietnámi háború borzalmairól, a tisztességről és a helytállásról egyaránt szól. Olyan gondolatokat és kérdéseket vet fel az emberben, amelyek nem hagyják szabadulni még napokkal a könyv olvasásának befejezése után sem.

A négy, látszólag teljesen különálló fejezet szép lassan olvad össze egyetlen egységes történetté. Újabb és újabb szereplők kerülnek elő, miközben szép lassan visszaszivárognak a már ismert figurák is. Hol az egyik, hol a másik kerül kapcsolatba egy-egy új hatással, hogy aztán némileg megváltozva folytassa útját végzete felé.

Olvasás előtt ebben az esetben is tanácsos "háromnapi hideg élelmet" bekészíteni.

Vanda

RAYMOND E. FEIST JANNY WURTS: A BIRODALOM LEÁNYA

Kiadó: Beholder Kiadó (2000)
Fordító: Radnóti Alíz

A Birodalom trilógia első kötetében visszautazunk egy kicsit az időben. No nem nagyon, csak az első Feist könyv (első kiadásban "Az érzőszívű mágus") idejébe. Az ásványokban és fémekben gazdag Midkémiára a Tsuranuanni Birodalom nagyjai szemet vetettek, és mivel barbárokkal nem akartak egyezkedni, háború lett a vége.

A tizenhét éves fiatal lány, Mara ennek a véres eseménynek "köszönheti", hogy éppen szerzetessé avatásának ceremóniáján értesül róla: ő az Acoma ház úrnője. Ami persze azt jelenti, hogy apja és bátyja halottak. Negyven megmaradt katonájával és néhány hűséges emberével vállvetve kell szembeszállnia a kihívásokkal. Ha elbukik, a családja kipusztul, és ősi nevük örökre a feledés homályába veszik.

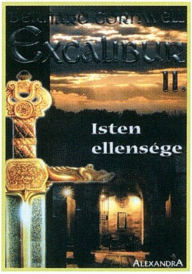
Ő azonban ügyesen lavíroz a középkori, feudális Japánra emlékeztető világ intrikái, ármánykodásai között, miközben mélységesen tiszteli a hagyományokat. Bár időnként sajátosan értelmezi az íratlan szabályokat.

Igazi remekmű, amely annyira magával ragadó, hogy szinte letehetetlen.

Vanda

BERNARD CORNWELL: ISTEN ELLENSÉGE (EXCALIBUR II.)

Kiadó: Alexandra Kiadó (2000)
Fordító: Babits Péter



Ha valakinek az előző rész végén még maradt haja, az most biztosan befonja. Hogy miért? Talán mert azon túl, hogy fenekestől fordult fel az eddig ismert Arthur-mondakör, most még annak is tanúi lehetünk, hogyan állnak tétlenül a "jók", miközben a "gonoszok" egyre nagyobb hatalomra tesznek szert.

A világi nagy keverésben, ahol már nem csupán a politikai érdekek, hanem a pogányok és a keresztények közötti egyre mélyülő szakadék is bonyolítja a helyzetet, Merlin elhatározza, hogy megszerzi az Üstöt, Britannia Tizenhárom Kincsének egyikét. Hogy mi a csudának neki? Vissza akarja hívni a régi isteneket. Ezért persze majdnem mindenki kineveti.

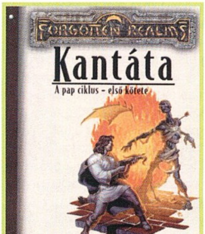
Derfel továbbra is tisztelettel és szeretettel meséli el Arthur kalandos életét, de szavaiban már egyre több a cinizmus. Ha így érez egy hűséges társ, akkor mit szóljunk mi, olvasók?

Cornwell még mindig nagyon jól ír, de arra azért kíváncsi vagyok, milyen meglepetéssel fejezi be az Excalibur trilógiát.

Vanda

R. A. SALVATORE: KANTÁTA

Kiadó: Delta Vision Kft. (2000)
Fordító: Hoppán Eszter



Amikor még Forgotten Realmsen meséltem, az egyik kedvenc tájam volt az a környék, ahol most a történet játszódik. Azzal pedig, hogy magyarul olvashatom végre Cadderly kalandjait, nagyon régi vágyam teljesült.

Nekem ugyanis nem Drizzt volt a kedvencem Salvatore alakjai közül, hanem az utolsó két kötetben szereplő tudós-pap, akinek sokkal érettebb és összetettebb a kapcsolata környezetével, mint a híres éjtündének. Cadderly tehát a szellem embere, ami mostani kalandjában jól is jön neki.

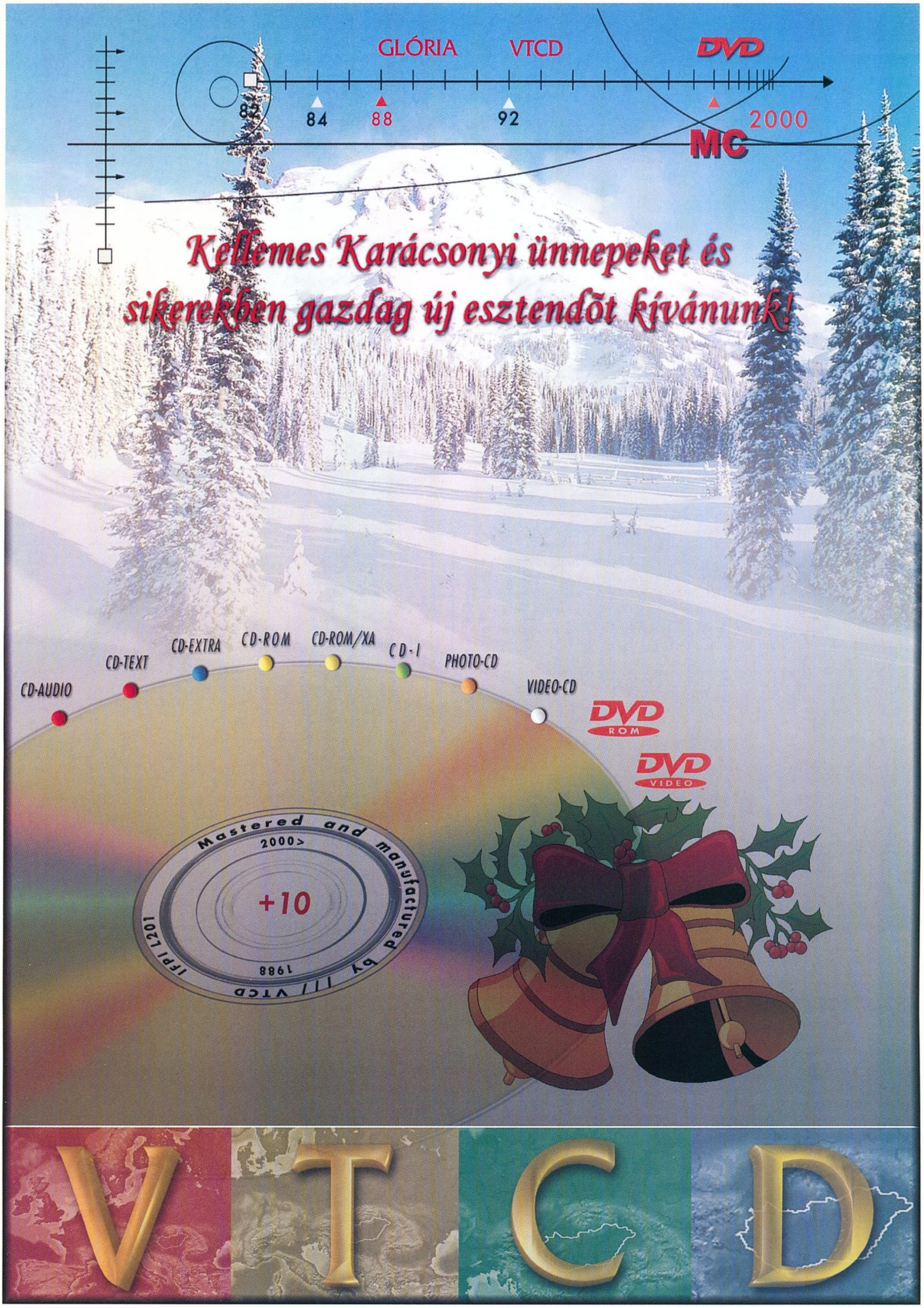
A Hópihe-hegységben található Épülés Könyvtárában meglehetősen furcsa események zajlanak. Valaki megelevenít egy halom csontvázat, egy múmiát, zombivá változtatja a gondnokot, majd Cadderlyt felhasználva útjára engedi a Káosz átkát. És ez még csak a kezdet.

Szerencsére a helyszínen tartózkodik Danica, hősünk szívszerelme, aki a törpe szakáccsal, s annak testvérével a törp druidával együtt hathatós segítséget nyújt a rejtély felderítésében.

Fantasy-rajongóknak kötelező!

Vanda

KÖNYVEK



GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Kellemes Karácsonyi ünnepeket és
sikerekben gazdag új esztendõt kívánunk!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
V T C D

KÖVETKEZŐ SZÁM

GIANTS

Tudom jól, hogy már az előző PC Guruban megígértem a Giants leírását, de sajnos rajtunk kívülálló okok miatt lemaradtunk róla. Történt ugyanis, hogy az Interplay januárra csúsztatta a megjelenést, s így mi sem kaptuk meg az ígért tesztpéldányt. Remélem, ez az egy hónapos csúszást nem veszitek tőlünk rossznéven, higgyétek el, mi is szerettük volna tesztelni a játékot.

B-17 FLYING FORTRESS

A Micrprose hosszú várakozás után végre megjelentette minden idők egyik legnépszerűbb bombázó szimulátorának a folytatását. Feladatunk a náci Németország térdre kényszerítése a levegőből. Sokak szerint a program mérföldkő lesz a szimulátorok történelmében. Grafikai szempontból a kidolgozottság félelmetes, ha ehhez a színvonalhoz a játszhatóság is fel tud nőni, akkor szavunk sem lehet.

BATTLE ISLE - THE ANDOSIA WAR

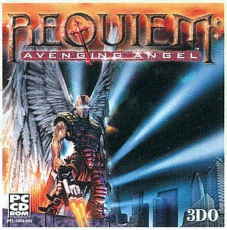
A stratégia rajongói bizonyára emlékeznek még a Battle Isle sorozatra. Akkoriban az volt a csúcs, nehezen tudtuk elképzelni, hogy annál többet ki lehet hozni a PC-ből. Több év kihagyás után a Blue Byte összekapta magát, s elkészítette a várva-várt folytatást, az Andosia Wart. Az új rész ügyesen ötvözi a valósidejű stratégiát és a körökre osztott gazdasági részt.

COLIN MCRAE RALLY 2

A Codemasters legnagyobb játékának hivatalos megjelenése december 8. Ekkor a PC Guru már javában a nyomdában lesz, így a rallyszimulátor elemzése átcsúszik a következő hónapra. A szakértők szerint ez lesz az év rallyje, a többiek még a nyomába sem tudtak érni.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

A Requiem tavaly nyáron jelent meg, s derekasan helytállt a meglehetősen telített FPS piacon. A játék egyik legnagyobb erénye az, hogy a már megszokott fegyverarzenál mellett rengeteg varázslatot is használhatunk. A program által használt grafikai motor saját fejlesztés, viszont rendkívül sok hasonlóságot mutat a Quake engine-nel. Ennek eredményeképpen még ma is jól néz ki, bátran felveszi a versenyt a konkurenciával.



Gépigény: Pentium 166, 32 MB RAM, Glide, D3D (opcionális)

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. JANUÁR 26-ÁN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
LABEL FUTURA EXTRAVAGANZA
FORRAI ÉS TSA BT.
EMAIL AND COMMENTS: NEXUS@PHILOSLABS.COM

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft., a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Boruzs Krisztina (06) 309-917-869
Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21975/hó
2000. novemberi szám eladott példányszáma: 22125
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch
A LEGEND IN SOUND

TERRATEC®

Terratec DMX Xfire 1024
4 csatornás 3D hangkártya

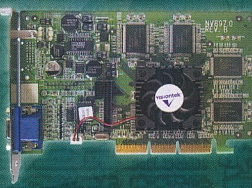
4 hangszóró kimenet
A3D, EAX1.0 es EAX 2.0
teljes S/PDIF bemenet
digitális bemenet (optikai és koax) 32/44.1/48KHz
digitális kimenet (optikai és koax) 32/44.1/48KHz
directX hardveres gyorsítás
DLS hullámtábla szintetizátor
AC3 pass thru (DVD/Dolby Digital)

KLIPSCH THX–minősített
professzionális PC-s hangszórórendszerek

Pro Media 2.1 (200W sinusos teljesítmény)
Pro Media 4.1 (400W sinusos teljesítmény)

PiXEL
Multimédia

a multimédia középpontjában



ACS 54
frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa) : 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56
frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa) : 35W jel/zaj viszony: 65dB

aki a GURUt felmutatja, 5% kedvezmÊnyt kap

Amerika legnagyobb
VGA OEM gyártója Magyarországon

a teljes Nvidia GeForce2 család kapható:
GeForce2 MX 32MB
GeForce2 GTS 32MB DDR
GeForce2 GTS 64MB DDR
GeForce2 Ultra 64MB DDR

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA

visiontek™

NVIDIA®

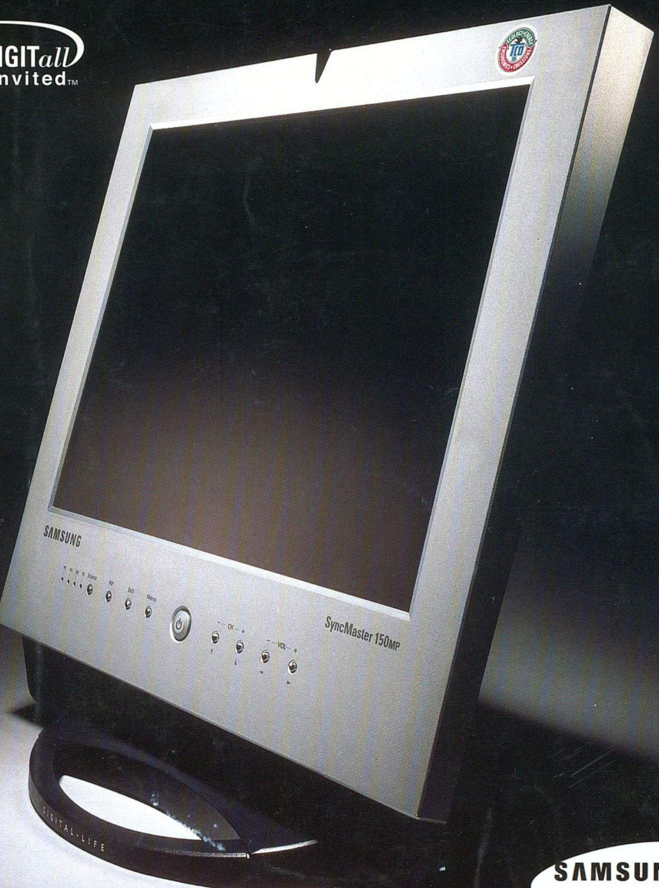
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

nyitatartás: H–Cs 10-18, P 10–17

Új évezred...

...kezdődik most. Az elmúlt évezred utolsó százada szinte vallásként adta kezünkbe az információt. Az információs forradalom csak első lépése volt annak az innovációs folyamatnak, mely a most kezdődő ezer év fő irányvonala lehet. Az elektronikai iparban elért meghatározó helyünk nagy lehetőséggel és egyben óriási felelősséggel ruház fel bennünket. Ennek tudatában teljes odaadással készülünk az eljövendő időkre – az újévi ünneplés, pezsgő és fogadalomtétel után következő szürke hétköznapok munkájával igyekszünk, hogy munkánk eredménye ne csak egy szűk réteg kiváltsága, hanem mindannyiunk életének része, segítőtársa és barátja lehessen.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SAMSUNG
ELECTRONICS